THE KING OF POCKETGAMES

掌机王

第三辑

VOL.3

THE KING OF POCKETGAMES

赠 GBA屏幕清洁布



青海人民出版社


Nintendo
GAME BOY ADVANCE
ポケットモンスター ルビー
Pokémon
口袋妖怪红宝石
大家一起来玩吧！
ポケットモンスター サファイア
Pokémon
口袋妖怪蓝宝石
厂商：NINTENDO
售价：分别 4800 日元
发售日：2002 年 11 月 21 日
目标：全妖怪收集！
386只妖怪，尽入囊中！

掌机王

（第三辑）

游戏机实用技术杂志社　编



青海人民出版社

前言

新的一年，新的气象，伴随着2003年元旦的到来，我们的《掌机王》第三辑也挟着全新的内容隆重登场了，这也算是我们给大家送来的一份新年礼物。

首先，LIKY代表《游戏机实用技术》编辑部的各位小编向广大玩友先说一声“HAPPY NEW YEAR!”，再说一声“あけまして おめでとうございます！”，最后说一声“新年快乐！”希望大家在新的一年学业有成、事业有成、“游”业有成，当然，也不要忘了继续支持我们的“游戏机”，继续支持我们的《掌机王》。

如果说《掌机王》第一辑是“年鉴的一辑”，第二辑是“攻略的一辑”，那么这次的第三辑可称为“专题的一辑”。我们这次准备的专题比前两辑要多得多，而且这些专题基本上都是针对广大玩家最为关心的话题来策划和制作的，像“GBA烧录卡选购指南”、“充电电池全攻略”等专题都是以近期的热点为主题，从十分专业的角度来为大家解说这方面的知识，相信能够为大家解决很多疑问。另外还有NGPC游戏专题、WSC游戏专题、手机游戏专题……太多了，大家还是自己看吧。

在第一辑中我们呕心制作了“GBA游戏最强年鉴”，资料的详实和实用受到了广大玩友的一致好评，所以这次我们再接再厉，不光“GBA游戏年鉴”继续出击，精心整理的“GBA秘技宝典”也出现在玩家面前，希望这次的第三辑会成为掌机迷们人手一本的工具书。

最后，还是那句话：《掌机王》需要你们的支持，需要你们的参与，有什么好的建议或意见，请一定给我们来信。

LIKY



通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收
邮编：730000 Email：pocket@ucg.com.cn

目录

第三辑

1 目录

2 新作介绍

2 最终幻想战略版 ADVANCE

6 CYBERDRIVE ZOIDS

6 ZOIDS SAGA Ⅱ

8 召唤之夜 铸剑物语

8 战国革命外传

9 迪士尼运动：滑雪

9 迪士尼运动：越野摩托

10 专题报道

10 WSC 游戏特辑

13 手机游戏

18 NEO GEO POCKET 纪念特辑

28 GBA 软件大集合

32 走马观花话 GBA 中文游戏

36 采访施珂昱

38 给你的 GBA 强劲动力 镍氢充电电池及充电器的选购

47 GBA 烧录系统全接触 新年选购指南

55 GBA 日版游戏最强年鉴 Vol.2

81 GBA 秘技宝典

116 攻略风暴

115 战斗网络 洛克人 EXE3

124 克罗诺亚英雄 传说的星之徽章

128 《街霸 ZERO3 ↑》出招表

136 真・女神转生 光之书・暗之书

140 ONE PIECE 七岛的大秘宝

147 妖精战士 机神复活

153 研究中心

153 《超级马里奥 3》隐藏关卡全攻略

160 《星之卡比 梦之泉 DX》隐藏要素研究

162 《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》全妖怪图鉴

168 《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》究极研究

174 锁定 24 分钟，《月轮》最速通关究级指南！

179 《风来之西林 GB2》锻冶屋极意研究

183 掌门人

189 交流空间

191 掌机王自由谈

191 烧录！烧录？烧录……

192 快乐的享受 漫谈 GBA《星之卡比》

193 玩 GBA 的八项纪律 十项注意

194 玩 GBA 惨烈事件 TOP10

204 GBA 游戏发售表

本辑重点推荐

GBA 日版游戏最强年鉴
——2002 下半年所有日版 GBA 游戏推介及评分！

GBA 秘技宝典
——收录 138 个 GBA 游戏的数百条秘技！

口袋妖怪全 386 只妖怪图鉴

玩 GBA 惨烈事件 TOP10



故事的开端

在一个名为“ST.伊瓦利斯”（圣伊瓦利斯）的小村庄中，有一位为家庭问题所烦恼的少年——马修。他身边有两位要好的朋友，一位是软弱而又老实、常被人欺负的缪特，一位是学习成绩作秀、有些骄傲任性的丽兹，3个好朋友常在一起玩。有一天，3人找到了一本记载着古代文字的书，想不到这本不可思议的老书竟然让圣伊瓦利斯村发生了巨变——圣伊瓦利斯村变成了一个名为伊瓦利斯的剑与魔法共存的世界！



马修等人要面对一个完全陌生的环境，这里有着以前从未见过的人种、国家，这个世界还存在着一种名为“审判者”（JUDGE）的白银骑士。怀着各种各样的疑问，马修等人展开了他们的冒险之旅。

GBA	SQUARE	S・SPG	1～2人
	预定 2003 年 2 月 14 日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		5800 日元

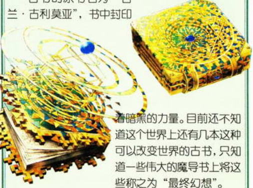
最终幻想战略版ADVANCE



于2002年10月22日召开的“史克威尔下期游戏发表发布会”上，终于公布了《FFTA》的发售日期与价格，想不到这款游戏居然是在情人节发卖，难道这是松野的恶趣味？但不管怎么样，这款游戏绝对是目前GBA游戏的焦点之一，遗憾的是发售日并不是传言中的12月，而是到了2003年，期待这款优秀作品的到来吧。



令世界为之一变的古书“最终幻想”



古书的原书名为“古兰·古利莫亚”，书中封印着暗黑的力量。目前还不知道这个世界上还有几本这种可以改变世界的古书，只知道一些伟大的魔导书上将这些称之为“最终幻想”。

主角

马修·拉迪尤



本作的主人公，双亲离了婚，弟弟又得了病……马修陷于来自家庭的烦恼。他内心非常善良，而且乐于为他人消除痛苦。

本作充满魅力的角色



丽兹·马露露

本作的女主角，她是马修的同学，学习上她是一位优等生，性格也比较好胜、大胆。她的头发原来是白色的，后来自己偷偷地染成了红色。



缪特·兰德尔

本作的另一位主角，他同样是马修的同学，性格害羞又老实，手中还从不肯放开他的布娃娃。另外，他的父亲的名字是希德！

倔强的剑士、最高裁判，居然是……



希德·兰德尔

职业 裁判长

没错，这位伊瓦利斯最强的剑士，也是裁判长的男人就是大家熟悉的希德船长！在《FF》系列"中必登场的这位大叔这次当然也没例外，而且他是作为主人公之一缪特父亲身份登场的哟。现实世界中他因为妻子病逝而成为酒鬼，没有固定的职业，但在异世界里却摇身一变变成极赋权利的裁判长，而且还是伊瓦利斯首屈一指的剑士，并受到女王及部下的信任。他专用的规则就是"ADVANCE · 规则"。



夏拉

职业 弓箭手

虽然很冷漠，但她却是莉兹值得信赖的同伴

莉兹来到异世界后就遇到了夏拉，经过交谈她就成为了莉兹的同伴。不要小看她的来头，她可是建立"组织"的维艾拉一族的女性。无口、性格冷淡，但令人意外的是居然和好胜、爱激动的丽兹很合得来。不喜欢出现在其他人面前，这和她是弓箭手在远处攻击的职业很合适呀。（笑）戴一个黄玉做的腕轮，似乎有什么特别的回忆。

性格稳重、喜欢照顾人的"组织"首领



莫布兰

职业 黑魔道士

当缪特在异世界一时手足无措的时候，莫布兰出现了，看他的外表就知道他是莫古利一族的。遇到有困难的人绝不会袖手旁观，那些受他帮助的人自然也会帮他，然后就成立了自己的"组织"。莫古利族是一个擅长机械工程的种族，但莫布兰因为有些笨手笨脚，所以才成为黑魔道士。魔道、水晶、王族，他知道很多东西，知识渊博。

为了赚齐修理飞空艇的钱，开始从商的莫布兰的弟弟



诺诺

职业 见习机工士

莫布兰的弟弟，他的梦想就是用自己的手造一艘飞空艇，就在梦想就要实现的时候，他的飞空艇不知被谁撞坏了。为了用飞空艇进行他的贸易生涯，现在不得不为修理费奔波。诺诺是6个孩子中的老四，莫布兰是长子。



德内德·拉迪尤

马修的弟弟，生下来体质就很羸弱，所以行动不是很方便，从而导致对自己的身体非常反感。也许是这个原因，德内德非常好胜，在游戏最初我们就能看到他出院回家的场景。在异世界中他终于得偿所愿拥有了一副健康的身体。



职业 女王

蕾美蒂·兰德尔

缪特的母亲在现实世界中病逝了，由于缪特的思念，《最终幻想》这本魔道书与之反应而又让她在异世界复活了，作为支配者而君临伊瓦利斯。性格温柔，但由于过于宠爱缪特所以对他的话言听计从，从而使国民受到极大的痛苦。似乎在异世界里存在着现实世界所有的人，就算原本死去的人都复活了，难道这是魔道书的魔力所致？蕾美蒂是一位温柔的母亲，对于现实世界中母亲的病逝，异世界里母亲的复活对于缪特而言是再幸福不过的吧，但由于对缪特太溺爱导致世界的秩序有些混乱。

本作登场的种族和职业

本作中，除了人类以外，还存在着各种各样不同的种族，如莫古利族、维艾拉族等；在职业的类别上，也有战士、弓箭手等职业。游戏中职业的转化具有相当的自由度，因此不同的种族和职业进行组合，就可以创造出能力各异的角色。另外，游戏中不同的种族都会有一个特别擅长的职业，因此如何才能让种族和职业的组合不至于太怪也是要注意的地方。

人类

最标准的种族，没什么特别突出的能力，但可以使用的各式技巧倒是比较多。

蜥蜴人

外形像只蜥蜴，嘴部很长，而且还有尾巴。性格粗暴而且好战。身体非常强壮，擅长物理攻击。

嗯莫族

一个非常特别的种族。他们能够感觉到气体的流动，可以控制时间，还拖着一条长尾巴。

维艾拉族

气质高雅的美丽女猎人，动作敏锐是她们的特征，另外她们还可以和精灵进行交流。

莫古利族

什么技能都可以灵活使用的种族。他们的好奇心非常旺盛，而且很喜欢帮助别人。但有时候也很喜欢搞些恶作剧让人吓一大跳。



刺客

维艾拉族

悄无声息地靠近对手并用多种攻击方式击倒对方，有一定的攻击力而且还会修得导致状态异常的攻击。这是身手敏捷的维埃拉族的专用职业。



战士

蜥蜴族

修得的技巧在游戏后半段会发挥重要作用，而且使用便利，另外体格强壮的蜥蜴人族的战士还能修得专有的战士技巧。



魔术师

莫古利族

既能修得通常的伤害技巧又能修得使敌人状态异常的技巧，不过魔术师这个职业是不是让你想到是一些街头艺人的感觉呢？（笑）



黑魔道士

嗯莫族

"《FF》系列"中相当熟悉的职业，擅长攻击魔法，由于嗯莫族跟其他种族相比有更强大的魔力，所以能发挥出黑魔道士更强大的力量。

新增职业



角斗士

蜥蜴族

这种形象的职业可是一改蜥蜴人族的一惯风格呀，擅长使用魔法剑。在使用蜥蜴人族特有物理攻击的同时还能给相邻对手以魔法属性的伤害。



炼金术士

嗯莫族

嗯莫族特有的职业，其攻击能引起状态变化，擅长使用无属性攻击，而且炼金术士还能在没装备"Actionability"的情况下使用道具。



召唤士

维艾拉族

在本作中只有维艾拉族才能成为召唤士，能够召唤攻击范围大以及附带各种效果的召唤兽，可以说在所有职业中这是最具吸引力的角色了。



机关士

莫古利族

这个职业很符合莫古利族那顽皮的性格呀。（笑）机关士所使用的技巧每次都会在范围和目标上有随机的变化，因为带有赌博的性质，很有可能被抵消。

召唤兽

既然带有“FF”的名号那怎么会少了我们熟悉的召唤兽呢，况且刚才我们才介绍了有召唤士这个职业。华丽的出场，大范围攻击，强大的攻击力这些都是召唤兽的特点，不知我们什么时候能够才能看到龙王巴哈姆特的风采。(^_^)

伊夫里特

利用炎之力量将周围的敌人一扫而光！



熟悉的角色甲，持有炎属性的魔人，其攻击方式就是用熊熊烈火将周围包住然后在范围内进行热炎攻击，其豪爽的一击极具魄力。

拉姆

将敌人笼罩在无数的天雷风暴中！



熟悉的角色乙，持有雷属性的老人，攻击方式还是我们熟悉的挥动手杖的雷电攻击，从天空落下数道雷击对范围内的敌人产生巨大伤害。

希瓦

闪烁的冰之结晶，将敌人冻住！



熟悉的角色丙，冰属性，按惯例以女性的姿态出现在我们面前。不过这次的攻击方式是挥舞手中的冰剑将大气的水分凝结成冰之结晶给予敌人伤害。

神兽

在异世界伊瓦利斯里存在着具有“楔”功能的水晶，而各个水晶里有不同的守护神兽，通过解放就能在契约中使用了，神兽只与同种族的神兽一起生活并一直守护出生的同类。当见到神兽并解放他们的话就能使用强大的神兽了，其强大的力量能影响全地图，因为有守护种族的概念存在，所以种族不同能召唤的神兽也不同。

堕天使阿鲁特玛

阿鲁特玛？阿鲁特玛？阿鲁特玛？太令人惊讶了，历代的最强魔法这次居然成为了神兽，不用怀疑，其力量的强大是不可想象的。



制作卡片的天才（自称）青年

艾泽尔·巴鲁比艾

职业 炼金术士



反规则卡片有两种。一种是“攻击型”，当契约中还有空格是可以使用攻击性卡来加入有利于己方的规则；另一种是“反击型”，即消除相同名字规则的效果，善加利用对战斗很有利。



▲如果有空缺一切OK，防止敌人擅长的行动建立新的规则。



◀这样本次契约中就禁止使用“偷盗”。



▼这样一来就可以使用火魔法，我方擅长此类攻击就很有利。



▲如果想要消去“火焰禁止”就必须用相同名字的卡片。



热血冲动型的嗯莫族青年，这在温顺的嗯莫族中当属异类，自称天才的“自信家”，进行反规则等秘术的研究，对其能力没有人持否定态度。在一条叫卡德安的街上经营一家卡片集换店，职业是嗯莫族专有的炼金术士，而且还有他专用的炼金术。

2003年春发售预定!

CYBERDRIVE ZOIDS（暂名）



红外线信号发送装置同捆发售!

一个全新的游戏系统即将诞生！用GBA来控制ZOIDS玩具的行动!

GBA+ZOIDS



装有 IC 和两个马达的 ZOIDS 玩具

GBA 用RPG 游戏

①把同捆发售的红外线信号发送装置装到GBA上后，就可以用GBA来控制ZOIDS玩具的行动了。

②玩GBA《CYBERDRIVE ZOIDS》时可以培养自己的ZOIDS，这样你的ZOIDS玩具也会产生变化。快去培养属于你自己的ZOIDS吧!

③一共有两款ZOIDS玩具对应此系统，这样就能够自由对战啦!

ZOIDS系列两大新作!

GAME BOY ADVANCE

ZOIDS SAGA II
ゾイドサーガII

可能大家对ZOIDS还不是很熟悉。ZOIDS也是日本很有人气的机器人系列（当然还不能和高达比），它的相关产品如玩具、游戏、动画也是非常多的。上面介绍了一款可以和玩具连动的GBA游戏，现在要介绍的是一款ZOIDS的大合集作品。故事主要讲述由于古代文明发生“暴走”，导致《ZOIDS SAGA I》和《ZOIDS VS》的世界在《/ZERO》的世界融为一体。这样三大劲作中的角色都能够登场了。本作的主人公赛尔和谜之美少女YUNO找出了此次事件的幕后黑手——谜之组织テラガイスト，为了打破它的阴谋，两人与众多正义ZOIDS联合起来，为恢复世界秩序而不断努力!



游戏类型：RPG
发售时间：2002年冬
预定价格：4800日元
对应周边：通信对战线

全新的故事登场！ZOIDS的历史又翻开了崭新的一页……

故事发生在ZOIDS星系的某个行星……

虽然大战已经结束了，但它的影响还没有消除。大量失去控制的ZOIDS变成了野生ZOIDS，开始到处流窜、袭击人类。而由于帝国的崩溃，使得人类社会秩序大乱，盗贼和暴徒四处横行。现在的世界，已经彻底变成了一个弱肉强食的世界。不过这时出现了一群以除暴安良为己任的勇士，他们驾驶着自己的ZOIDS四处奔波，人们亲切地称他们为“ZOIDER”。他们是这个世界的希望。故事的主人公就是一名渴望成为ZOIDER的少年——休，他和在遗迹中碰到的神秘少女芙莱雅一起驾驶着自己的ZOIDS，为成为世界第一的ZOIDER而不断努力。故事就这样开始了……



完全3D化的ZOIDS世界！

游戏类型：RPG
发售时间：2003年春
预定价格：未定
对应周边：通信对战线、红外线装置

众多全新要素完全公开！

登场ZOIDS达150台以上！

本作结合了系列的数款作品，登场的机体当然不少。除了这些机体外，游戏中还会出现新的原创角色レオブレイズ和ウネンラギア，而这两台机体还能合体为更强力的机体ダブルアームドリザード。而老机体也追加了全新的武器。此外，本作还可以改ZOIDS机体任意涂改颜色，据官方声称，每种机体的外观将达到500万种以上。



进化后的战斗系统！

合体攻击本来是《ZOIDS BLOX》里的系统，但在本作中也会出现合体攻击，而且还加入了支援攻击的新系统，令游戏更富战略性。此外战斗动画也经过了全新设计，效果直逼《机战OG》！



用流畅的战斗动画来展现ZOIDS活灵活现的动作！





召唤之夜 铸剑物语

サモンナイト クラフトソード物語

GBA	BANPRESTO	A·RPG	1～2人
	预定2003年春季发售		自带记忆功能
卡带（未定）	对应通信对战线		售价未定



▲森林、火山，在林巴乌姆的各地搜索，找寻各种武器制造法和相应的材料。

“《召唤之夜》系列”是PS上的人气S·RPG系列之一，这次的GBA版则在战斗的动作性上进行了强化。此外，所使用的武器可以自己创造。事实上本作就是以“作出最强的武器！”为目的的锻冶师的故事，为了探寻材料和制造方法而开始冒险！



▲战斗为横视点的ACT

选择守护兽，冒险的乐趣加倍！

在系列中登场的“机界罗雷拉尔”，这次共有4个异界在本作登场。主人公会从4个异界人中选择一个作为自己的守护兽，一同参加冒险。选择守护兽和武器制造、剧情等也是有关的，不同的选择会导致之后制造的武器的种类也随之变化。考虑各种组合，最少可以玩4次哦！



GBA	KONAMI	A·RPG	1～2人
	预定2003年2月27日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

战国革命外传

游戏是以战国时代的日本为舞台，玩家扮演的是进行武者修业中的武士，使用刀、枪等武器来消灭妖魔的A·RPG。主人公也有男女之分，可以在游戏开始时进行选择。

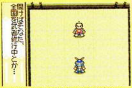


真实的战国武将登场！

织田信长、毛利元就等战国武将也会在游戏中出现，主人公可以尽量帮助他们，同样也可以选择另外一面而站在对立的立场上，从而使得故事有着各种各样的进展。满足条件的话，还会出现“本能寺之变”等历史事件



▲各国最后都有妖魔的BOSS在等待挑战 他们可是会使用强力技巧的！



▲游戏是从接受萨摩的岛津义弘的委托开始的。

迪士尼运动：滑雪



▲巨大身体的角色可以轻松地将对手撞飞，不过速度就慢了很多。

GBA	KONAMI	RAC	1～2人
	预定2003年1月16日发售		自带记忆功能
卡带（128M）	对应通信对战线		4800日元

近来KONAMI美国公司与世界动画业巨人迪士尼公司强强合作，在各大机种上推出了一系列以迪士尼动画人物为角色的游戏，受到了全世界迪士尼拥护者的欢迎。明年KONAMI将会再接再厉，推出更多与迪士尼相关的作品，而这款《迪士尼运动系列：滑雪》就是明年的第一弹。



▲利用魔法道具将对手打飞，狡猾啊！

本游戏最大的特点就是让玩家体会滑雪运动那独一无二的魅力。游戏的操作方式极为简单，赛道的变化相当丰富，利用GBA的通信对战功能可实现与朋友共同竞技的乐趣。

既然邀请了迪士尼众多明星加盟，自然少不了搞笑、热闹的成分。游戏中有许多道具可供玩家选择，这样令游戏变化更为丰富。玩家不仅要提高自己的操作水平，如何利用道具提升速度或陷害对手也都是必须考虑的因素。这些游戏要素的加入使得游戏的乐趣倍增。

说是滑雪其实不然，游戏同样提供多条富有想像力的超级赛道。这样玩家可以同时享受真实与虚幻两种感觉完全不同的竞速乐趣。



▲赛道上有许多障碍物，又为比赛增加了不少难度。

迪士尼运动：越野摩托



▲绝命绝体！利用大炮来进行加速。

GBA	KONAMI	RAC	1～4人
	预定2003年2月13日发售		自带记忆功能
卡带（128M）	对应通信对战线		5800日元

本作是KONAMI明年推出的“迪士尼运动系列”的第二弹，虽然同样是竞速游戏，但是这次玩家乘坐的不再是滑雪板而且越野摩托，这样所带来的游戏体验也会截然不同。游戏以传统的横向卷轴方式来进行。



▲可不要输在起跑线上哦！

《迪士尼运动系列：越野摩托》在制作上强调了几个特点，其一，游戏赛道的变化相当丰富，充满了浓厚的童话色彩，尽显迪士尼本色，给玩家带来许多美好的感觉。其二，游戏所极力表现的是越野摩托超强的跳跃腾空能力，这样的驾驶体验可以说是相当美妙的。其三，丰富的道具和场地机关。如果想进行超长距离跳跃，米奇他们必须利用场景机关。这样看来游戏的竞争会异常激烈。

本作支持最多4人进行通讯对战，可能是因为版权的原因，所以游戏的价格也比一般GBA游戏贵了1000日元。



▲不知道是谁已经被压扁了。



▲面对前面的吊桥，来一个大跳跃。米奇好像遭到了唐老鸭的“毒手”。



WS 游戏特辑



近期WS上的大作

随着GBA上的大作不断推出，WS的日子真是越来越难过了，再加上史克威尔重新回到任天堂的怀抱，可以说是雪上加霜；但即便如此，WS上还是有许多优秀游戏值得我们一玩，尤其是BANDAI旗下的那些由动画改编而成的游戏，相信喜欢高达系列的玩家都会捧BANDAI的场的，还有一些小品级的游戏也是趣味性十足，有机会一定要尝试一下啊。

SD高达 G世纪 独眼高达

SD ガンダム GGENERATION モノアイ ガンダム			
开发厂商 BANDAI		发售日期 2002 年 9 月 26 日	
游戏类型 S·RPG	游戏容量 64M + 256k S-RAM	游戏人数 1～2 人	
横向游戏，WS、WSC通用		售价 4980 日元	









BANDAI的招牌游戏就是"《高达》系列"，而这款《独眼高达》却是属于有点奇特的一款，最大的原因就是：独眼。众所周知，独眼是对扎古的称呼，高达独眼是什么样子呢？想知道的话就玩一下这款作品吧。游戏的事件数目达到1000个以上，相对于"《机战》系列"而言在情节描写上要更丰富一些；游戏还对应通信对战机能，可以将自己培养的MS与角色同朋友对战。当然，本作不会舍弃"《G世纪》系列"的经典系统，那就是机体开发，除此之外还有强化机体的系统加入，真是麻雀虽小五脏俱全。

NAMCO 超级大战

ナムコスーパーウォーズ			
开发厂商 BANDAI		发售日期 2002 年 10 月 31 日	
游戏类型 S·RPG	游戏容量 64M + 256k S-RAM	游戏人数 1 人	
横向游戏，WS、WSC通用		售价 4980 日元	







NAMCO历代的人气角色终于在WSC上集结，终于可以实现梦之对决了，游戏类型还是BANDAI擅长的S·RPG。游戏最具魅力的地方自然是各个NAMCO的经典角色，《华露基尔传说》的华露基尔、《源平讨魔传》的竟清、《神奇桃子》的神奇桃子都纷纷登场，而且选择角色不同之后发展的情节也不一样，相当于买了一款游戏可以玩多个游戏。在战斗方面，不管是华露基尔华丽的连续斩还是多人组合发出威力强大的合体技，都体现出了游戏的精妙之处，虽然游戏在容量方面受到了一定的限制，但开发人员还是加入了一些超炫的演出效果，不容错过的一款经典之作。

犬夜叉 戈薇的梦日记

犬夜叉 かごめの梦日记			
开发厂商 BANDAI		发售日期 2002 年 11 月 16 日	
游戏类型 AVG	游戏容量 32M + 16k EEP-ROM	游戏人数 1 人	
横向游戏，WS、WSC通用		售价 4500 日元	



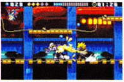




"《犬夜叉》系列"的第3部，第1部《戈薇的战国日记》的续篇，正如标题上所写的那样，"梦"是本作中的关键词。游戏的基本系统也同《战国日记》一样分为"接触部分"和"冒险部分"，两部分交替进行发展剧情，在每一天结束的时候就会发生"梦事件"，可不要小看了这些"梦事件"，这些都是在动画和漫画里看不到的哦。游戏在原创剧情方面又POWER UP，大概是前作《战国日记》的2.5倍。这次的敌人是能潜入他人梦中，操纵梦的半妖夜云，而战斗就在梦中展开，这次面对犬夜叉与戈薇的又是什么样的敌人呢？

战斗之魂 数码暴龙先锋

バトルスピリット デジモンフロンティア			
开发厂商 BANDAI		发售日期 2002年12月7日	
游戏类型 ACT	游戏容量 32M + 256k S-RAM	游戏人数 1～2人	
横向游戏，WS、WSC通用		售价 4200日元	



本作是"《数码暴龙》系列"的第3弹。在本款游戏中，TV动画《数码暴龙先锋》里出现的人气数码暴龙会全数登场，玩家可以在多个角色里选择自己喜欢的角色进行游戏。游戏的基本规则还是跟前作一样：攻击敌人时敌人身上会掉出很多D魂，看谁在规定时间内收集得多谁就胜利。本作中还新加入了原有D魂2倍量和3倍量的D魂，如此一来一发逆转的情况不再是梦想，游戏的紧张感也大大增加。数码暴龙可以在人型和兽型之间自由选择，如果数码暴龙进化成变异体更能领悟出超必杀技，从而使实力大大增强。



来自TV动画 ONE PIECE 财宝争夺战2 欢迎来到巴基岛

From TV animation ONE PIECE トレジャーウォーズ2 バギーランドへようこそ			
开发厂商 BANDAI		发售日期 2002年12月20日	
游戏类型 TAB	游戏容量 64M + 256k S-RAM	游戏人数 1～4人	
横向游戏，WS、WSC通用		售价 4500日元	











比《财宝争夺战》更强劲的《财宝争夺战2》登场啦！这次的游戏舞台是在巴基岛，既然大幅度增强，那区域增多自然是不可少的咯，这次的MAP数量可以说是倍增，达到了10个以上，而能够使用的角色也从前作的6人增加到了15人。游戏类型还是像《大富翁》那样扔骰子进行，平时只能扔1个，但消费HP和TP可以扔2个。这次如果你只扔1个骰子，游戏会记下扔的数字，扔了4次后会根据4次数字的和发生"数字事件"。本作首次加入了LED灯，根据灯闪烁的情况可以知道游戏内的情况，可不要错过好机会了呀！先下手为强，后下手遭殃！

筋肉人II世 超人圣战史

キン肉マン II世 超人圣战史			
开发厂商 BANDAI		发售日期 预定2002年1月30日	
游戏类型 RPG	游戏容量 32M + 16k EEP-ROM	游戏人数 1～2人	
横向游戏，WS、WSC通用		售价 预售4500日元	







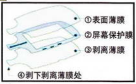
不知是谁让时间停止了，我们的主人公与新世代超人们一起回到了初代筋肉人的时代，在第2次超人奥林匹克运动会之前，这就是故事发生的背景与时间。玩家操纵的主角要进行"7人的恶魔超人篇"、"黄金面具篇"、"筋肉星王位争夺篇"等篇章，主人公的行动结果都反映在属性槽上，从这个设定上我们可以看出玩家是可以进行路线选择的，主人公既可以成为正义超人也可以成为邪恶超人。一个队最大可以编成5人，战斗是以按键的方式进行，不仅可以使出"投"、"关节"、"打击"等普通技，如果必杀槽蓄到一定程度还可以使出华丽的"必杀技"，必杀技一共有150种以上。

WSC专用屏幕保护膜

与GBA一样，WSC的屏幕都是属于“娇气”的东西，稍微不注意就会留下难以磨灭的伤痕，为此，BANDAI也推出了WSC专用的保护膜。相对GBA的保护膜而言，WSC在使用方面就要复杂得多了，现在就让邪魔我来为大家讲一下保护膜的粘贴方法以及一些注意事项。

保护膜构成

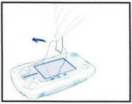
1.表面薄膜
2.屏幕保护膜
3.剥离薄膜



使用方法

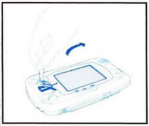
首先剥下剥离薄膜，然后按照WSC本体画面嵌板外形将屏幕保护膜贴在上面，由于保护膜的胶可以反复粘贴而不降低黏性，所以即使贴错了也可以撕下来再贴。另外，使用时一定要将表面薄膜撕下来。

如何撕去表面薄膜



为了保护保护膜表面，屏幕保护膜上贴有一层表面薄膜，如果不撕下这层薄膜在玩游戏的时候就很难看清游戏画面，所以在粘好保护膜后一定要把薄膜撕下来。按照上图用透明胶将薄膜轻轻撕掉。

想剥下屏幕保护膜的场合



屏幕保护膜有一部分是没有胶的，跟撕表面薄膜一样，用透明胶粘住轻轻撕下来，如果想再贴回去的时候要注意不要将保护膜折弯了。

注意

1、当撕下屏幕保护膜时WSC上可能会留下胶的痕迹，为了美观一种方法当然就是换一个新的保护膜，如果不想换就用干燥而柔软的布或薄面纸轻轻擦拭。用力过猛会给屏幕留下伤痕，另外，用湿布擦拭有可能会让WSC发生故障，一定要注意。

2、高温或低温的时候（特别是夏季在车里）一定要注意使用和保管。



3、如果保护膜与屏幕之间产生了气泡或油膜之类的东西就把保护膜撕下再贴上去就没问题了。

小技巧

有的玩家在贴的时候是不是觉得不能贴正呢？邪魔推荐一个小技巧，就是对准POWER键的那个弧形以及SOUND键左上部分的角（即屏幕的左下角）轻轻地贴上去，然后轻押外周（因为只在这部分有胶）这样就贴正了，另外用这种方法很少出现气泡或油膜。



各种颜色的保护膜



手机游戏

文：LIKY




关于手机游戏，在《掌机王》第一辑中我就给大家做过一番介绍，能在手机上玩到声光效果不输于GBC的游戏一定让大家大开眼界吧，虽然目前对于我们来说还不可能在手机上玩到这样的游戏，但玩不到，看看总可以吧，所以这次就继续为大家带来这方面的内容，希望大家喜欢。







沙罗曼蛇

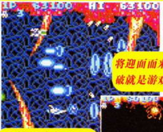
厂商：KONAMI　类型 STG

当年作为《宇宙巡航机》的续篇而出现的《沙罗曼蛇》发展至今已经自成一派，成为一个经典的横版射击系列为大家所熟悉，而现在这个系列的开山之作将在手机上再次登场。

街机经典射击名作在手机上复活

《沙罗曼蛇》第一作本是街机版，所以这次手机版《沙罗曼蛇》便移植自街机，画面、音乐、系统全都被忠实再现，6个舞台也完全收录，让你重温当年的感动。（对于国内的玩家来说，最熟悉的应该还是FC版的《沙罗曼蛇》，其实它的内容与街机版也是相同的。）





◀还记得第一关的这些“牛角”吗？危险！快躲避！

将迎面而来的敌机一一击破就是游戏的魅力所在！



第三个舞台

火海，不断有火焰喷出。



▲这种画面效果手机也能完美表现出来。



◀利用道具能强化自机的武器。

如果用新型的“5×系列”手机来玩这个游戏，音乐还能够获得更大的提升，将会完全重现街机版充满动感和迫力的音乐和音效。



▲横版和纵版舞台交替进行，这便是初代《沙罗曼蛇》的特点。

KONAMI的音乐频道

以音乐游戏见长的KONAMI 当然不会放过手机这个市场啦！手机上的音乐游戏能够让你随时随地体会音乐游戏的动感！

BEAT MAINA

厂商：KONAMI　MUG

以强调节奏的动感为卖点的《BEAT MAINIA》更像一款专业的音乐游戏，它更适合那些对ＤＪ感兴趣的玩家。作为KONAMI 音乐游戏的始祖，正是它引发了2000 年度的音乐游戏狂潮。现在《BEAT MAINIA》转战手机游戏市场，相信能够让更多的音乐游戏爱好者得到满足。



流行音乐

厂商：KONAMI　MUG

作为KONAMI的人气音乐游戏，《流行音乐》不同于《DDR》和《BEAT MAINIA》，它的音乐全部都来自于当期流行的各个人气歌手的流行乐曲，这一特点使得许多喜欢某些歌手的人开始迷上这个游戏。手机版《流行音乐》收录了大量的流行歌曲。一边听着自己喜欢的歌曲，一边玩着游戏，而且是能够随时随地地玩，是不是非常惬意呢？





DDR

厂商：KONAMI　MUG

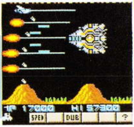
用手来代替脚玩《DDR》虽然有点别扭，但是手机版的优势就在于能够随时随地的玩。听着熟悉的歌曲，用你的手来跳舞吧。

▶没有跳舞毯，我就用手来跳！手感不错哦！



宇宙巡航机

KONAMI 横版射击游戏的始祖之作《宇宙巡航机》登陆手机，体贴地加入了自动连射功能。



恶魔城

移植自FC磁碟机的《恶魔城》，让你体会最原始最粗犷的动作游戏。



沉默的狙击手

在手机上也能狙击？真是严格考验你眼力的游戏。



手机上的3D游戏

滑雪

厂商 WOW 类型：SPG



这是一款充分体现手机 3D 表现能力的滑雪游戏，游戏中的场景和人物都是用 3D 多边形来表现，能够在手机上看到这种画面相信谁都会被震撼吧，不过并不是所有的手机都能玩这款游戏哦，只有具备3D机能的“5X系列”手机才能胜任。



▲每完成一个赛道都会出现成绩画面，此时的人物形象会不断旋转，展示 3D 处理能力。



游戏是以冬奥会为舞台，玩家控制不同的选手参加滑雪比赛。玩法也非常简单，赛道上有不少障碍物，玩家就要控制选手避开这些障碍，在适当的时机按下不同的按键，控制选手做出不同的动作，或加速，或减速，或跳跃，力求在最短的时间内安全到达终点。



▲从平台上滑过能够取得高分，当然难度也要比从平地上通过时高。



▲摆个酷酷的造型。

一起来吧！



伊苏国III

厂商：FALCOM 类型：A・RPG

自从1987在PC上发售后，移植到各个机种上的“《伊苏国》系列”也算是早期有名的A・RPG，不少玩家在FC和SFC上都接触过它，现在系列第三作《伊苏国III》决定在手机上复活，大家熟悉的主角亚德尔又将在手机上有活跃的表现了。



《伊苏国III》属于横版卷轴的A・RPG，有点类似《恶魔城》，这点不同于后期使用平面俯视视点的《伊苏国V》，玩家要控制主人公一边杀敌，一边解谜，闯过各种迷宫。主人公亚德尔是一名喜欢冒险的红发剑士，因为在村子里听到一个不好的传言，为了调查整个事件的真相，于是前往事发地“费尔加那”调查……



▶画面下方的3条槽分别是主人公的体力槽、魔法槽以及敌人的体力槽，一目了然。

冒险即将展开！



◀村子的地图有些简陋。



发现敌人！快使用魔法打它！



◀主人公还能使用各种必杀技，例如空中下突剑等。

机动战士高达

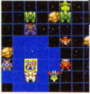
厂商：BANDAI　类型：ETC







BANDAI靠着一个“高达”在各大家用主机上赚了个盆满钵溢，面对手机市场这块肥肉，自然是不会放过的了，而且，因为手机游戏的开发费用比较低，BANDAI也将手机上的高达游戏大量“量产”，动作、射击、模拟、益智等各种类型都有涉猎，这让那些高达FANS乐得合不拢嘴。





9 月开始提供下载的《所罗门攻略战》是一款标准的SLG，以“一年战争”期间连邦军和吉翁军在所罗门的那场著名战斗为背景，玩家扮演的当然就是连邦军了，你能否将所罗门从吉翁手中夺回呢？



▲“所罗门攻略战”最著名的一个场面，高达对ビグザム。

太空战斗机

厂商：TAITO　类型：STG

DARIUSGATE

怪异的鱼型飞机，多重分支路线，造型巨大的BOSS，火爆的画面……这便是《太空战斗机》给人最深的印象，手机上的《太空战斗机》当然会将这些特点全部保留，你会在小小的手机上玩到原汁原味的《太空战斗机》。



▲无论是远景中那颗巨大的行星还是近景中的地表都刻画得入木三分。

▶BOSS 登场了，巨大的鱼型战舰。

▼ BOSS 的火力十分猛烈，但自机的火力也不差，十分火爆的场面。





▲挑战手机极限的画面表现。







▶ 游戏共有 28 个舞台，但是最初厂商只会提供 7 个舞台的下载服务，其他舞台会在以后慢慢公开。

手机上的“怪鱼传说”

令人吃惊的画面





表现日本幕府时期剑客活剧的“《剑豪》系列”在PS2上获得了不错的评价，现在这个系列也决定登陆手机，名字叫做《剑豪J》，而且类型变为RPG。游戏将分为6话慢慢提供下载，下面介绍的是第一弹——“新撰组篇”。

剑豪J

厂商：元气　类型：RPG

时间在幕末的动乱时期，玩家扮演的就是生于这乱世中的一名剑客。游戏中你会与各种各样的剑客相遇，包括柳生十兵卫、宫本武藏等历史上有名的剑客，你要将他们一一打败，最终目标是成为天下第一的剑豪。



▲主人公遇到了新撰组的一行人，会卷入什么样的事件中呢？



▲战斗是标准的回合制，攻击、防御都是用指令来选择。





◀战斗画面看起来非常不错，简洁中不失细致。

游戏暂时就给大家介绍到这里了，其实除了游戏，那些网络服务商当然会给手机提供一些其他的服务，像国内一样，也有铃声下载、待机画面下载等等，给喜欢时尚的年轻人更多展示自己个性的机会。

对于国内，目前越来越多的彩屏手机出现在我们周围，而且价格也不再是那样高不可攀，相信国内普及彩屏手机已经不再遥远，但是，就算国内很快普及了彩屏手机，想玩到以上介绍的那些游戏也不是那么容易的事情，因为那些游戏一方面需要手机硬件的支持，另一方面也需要网络服务商+游戏厂商的支持，所以就算你在国内用上了比“5X系列”还强的彩屏手机，如果国内的网络商没有能力提供相应服务也是白搭。相比于内地，香港和台湾的手机用户就有福了，因为从2002年12月16日起，世嘉和NAMCO就开始与香港和台湾的网络服务商合作，向当地用户提供游戏的配送服务，当地用户现在已经能够玩到世嘉的《太空哈利》等游戏了。相信这是一个不错的讯号，预示着我们玩到《沙罗曼蛇》、《高达》等游戏已不再是很遥远的事情。（行货PS2不就是这样的吗？香港→台湾→内地。）

纱迦刚买的宝贝手机



▲近一段时间国内非常火爆的摩托罗拉E360，4096色的彩屏手机，但还是只能玩“俄罗斯方块”和“赛车”等“低K”游戏。

文：紫枫

NEO GEO POCKET

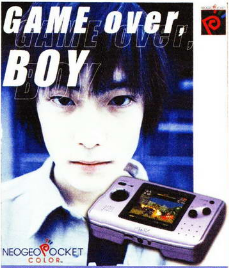
纪念特辑

一直都想做个NGPC的特辑了……

这段时间收到读者反馈说《掌机王》上没有NGPC的介绍，感觉一下子就来了。我怎么没有想到在第一辑、第二辑里作个介绍呢？怎么说自己都算是个SNK FAN，（但《拳皇》一直打得不行……汗）从《KOF96》开始，我就认识了《KOF》，认识了SNK。SNK于1998年10月推出NEO GEO POCKET，欲挑战任天堂的GAME BOY，谁知后来在GAME BOY COLOR的反击下连连失利……紫枫现在手头上还有一台NGPC机和几盘卡带，平时我玩NGPC的时间可不少哦！这次利用手头上的一些资料向大家介绍一下SNK这一系列的掌机，希望大家会喜欢。



让我们一起缅怀SNK这位老前辈，怀念以前玩《拳皇》的日子……



▲NGPC的官方海报，开口就是“GAME OVER，BOY”，这种充满了挑战味的海报确实吸引了不少青少年玩家的注意。不过到了今天……GBA横行天下，真是莫大的讽刺啊！

SNK于1998年5月宣布推出能与DC连动的NEO GEO POCKET。在设计上NGP对应SEGA主机DreamCast，算是DC的周边设备之一。和DC专用VMS不同的是：它拥有自己的软件，是一种黑色的卡带(大小在GBC卡带与GBA卡带之间)，而且因为主机本身有OS ROM，没有卡带时也可以玩固化在主机上的小游戏，所以不管从机能上还是显示效果上都比GB要好。



▲NGP发售前谣传的主机造型图，后来被证实是假的。



NEO GEO POCKET　1998年10月28日发售

CPU：16 Bit

显视屏：2.6寸黑白液晶，分辨率160 X 152，8级灰度

内存：不详

记忆功能：内置记忆用锂电池

电源：两节7号电池（碱性电池能连续使用20小时）

主机尺寸：122mm(W) × 74mm(H) × 24mm(D)

重量：约130克（连电池约160克）

机身颜色：7色

内置软件：世界时钟，月历，占星，育成小游戏

外置功能：通信(有线通信需专用5针联机线/无线通信10米以内，均看卡带要求)，双声道音源(需耳塞)，交流电电源插孔。

售价：6800日元

卡带售价：2500日元～5000日元不等



NGP自身还搭载了世界时钟、占星等等充满着个性化的功能，玩家们怎能不心动呢？主机内置的锂电池负责的是时钟电源。NGP与DC连动在当时也是一大创举，例如玩家可以把在NGP的格斗游戏中培育出来的角色上传到DC上使用，也有许多隐藏角色需要玩家连动才能取得。真不愧是一台全面超越GB的个性化便携机，不过NGP在推出时就已经注定了要面临严峻的挑战，那就是GBC！GBC的发售日为1998年10月21日——比NGP提前一星期！SNK死忠固然会买NGP，但这样的数量能有多少呢？刚刚出生NGP就面临着危险，唉……

NEO GEO POCKET COLOR 1999年3月19日发售

显视屏：LCD彩色液晶，分辨率160 X 152，最多同屏显示146色
颜色：迷彩蓝，黑色，蓝色，银色
电源：两节5号电池（碱性电池能连续使用20小时）
售价：8900日元（其他简介略）





◀NGP与NGPC的比较图，黑白机用的是7号电池。

机能上并未有很大提升，不过在GBC的压力下被迫采用了TFT彩色液晶显示屏。高清晰的画质再搭配强劲的机能（相对GBC而言）的确让许多玩家再次为之倾心。该主机和GBC一样，可以向下兼容NGP黑白游戏卡带，同日推出的《KING OF FIGHTERS R-2》移植自街机《KING OF FIGHTERS 98》，甚至有很多玩家就是为了能在手掌机上玩到这款梦幻格斗大作才购买了NGPC，这也验证了SNK当时的宣传口号："让玩家们在手掌机上玩到最好的格斗游戏！"



NEO GEO POCKET COLOR（超薄版）1999年10月21日发售



▲按键布局相同带来了超薄版和普通版没有什么变化的错觉，实际上超薄版要比普通版小巧了许多。区别为屏幕右上角的"COLOR"字体不同。

机能与NGPC完全一样，但却以超薄机身以及低价6800日元为卖点重新推出。该主机对应有关NGP和NGPC的任何游戏以及周边配件。机子拿在手上，感觉确实小巧了很多，颜色上除了NGPC拥有的迷彩蓝、黑色、蓝色、银色四色外，添加了全新的透明色、透明黄、透明蓝、以及珍珠蓝。在GBC的全面侵袭下，这也算是SNK最后的一步棋了吧。



补充说明一点："NGP系列"三代主机都是使用360°旋转控制杆，形状类似于PS的L3类比摇杆，但操纵时不会像类比摇杆那样松，有点接近于街机的感觉。手感非常棒！



随着SNK业绩下滑连连失利，NGPC的未来越来越不明朗。各种杂志的新作介绍逐渐不见了NGPC游戏的踪影，就连铁杆玩家们极度期待的《KOF R-3》也悄无声息地在新作发售栏里消失了，（当时紫枫一度期望能在《KOF R-3》里玩到凡妮莎呢）DC的战败更是注定了NGPC的悲惨命运……

国内玩家最为熟悉的软件有将近二三十种，在这里紫枫选择十来款较为出名的游戏作个简单介绍。希望在这GBA称雄天下的年代，本文还能唤起大家的一丝回忆……OK，让我们一起进入NEO GEO的POCKET世界！



▲NGPC游戏包装和GBA游戏包装比起来，NGPC的游戏盒非常漂亮，甚至比NGC、PS2的游戏包装还要好看。



▲紫枫的NGPC与LIKY的GBA，呵呵……里面都有草雉京哟！NGPC的液晶屏幕优点是亮度高，缺点是发色数少，因此游戏画面卡通味很足。

格斗之王 R-1	类型：FTG
	厂商：SNK
发售日：1998 年 10 月 28 日	售价：3800 日元
黑白卡（16M）	其他：对应通信对战线





与NGP一同发售的作品，可以说开创了NGP系列格斗游戏的先河，（因为以后在NGPC上推出的格斗游戏人物比例、大小均是参照本游戏而来。）街机的爽快操作感完美移植！由于容量小的缘故不能移植所有人物，这一点有点遗憾。操作上由于NGP上只有两个键，所以只能靠轻、重按键来区别轻重攻击。不过SNK还是很聪明地想到了一个好点子：就是电脑会自动识别玩家的操作。比如八神的空中反按轻腿出招为百合折，但在NGP上玩家只要跳跃到对手身后不管轻、重按腿均为百合折。所以大家也不用费尽心思来想那些有轻、重攻击区别的连招了。





虽然NGP的显示屏能显示8阶灰度，但烦人的残影仍是个大问题。（尽管比GB好了很多）不过对SNK FANS来说，能在掌机上玩到正宗“拳皇”已经可以忘记这点小小的烦恼了……背景音乐制作一般，但也有几分“拳皇”的味道。隐藏人物包括真·大蛇队，95草薙京以及大蛇等人。街机场景以及AVANCE MODE、EXTRA MODE双模式全收录。







侍魂	类型：FTG
	厂商：SNK
发售日：1999 年	售价：3800 日元
黑白卡（16M）	其他：对应通信对战线

虽然游戏的名称是《侍魂》，但游戏内容却以NEOGEO版《侍魂IV 天草降临》为主。和《天草降临》比起来，游戏的系统还是非常全的，爆气、一闪、架刀、4连斩统统都在，人物也有修罗和罗刹两种剑质（美版是SLASH和BUST），果然是“麻雀虽小，五脏俱全”。只是没有了华丽无双的14连斩，真是令人遗憾。不过如果真要能在掌机上按出14连斩的话，相信也是一件很困难的事情吧。角色的招式基本上没有什么删减，故事模式和《天草降临》也大致相同，打过天草后会出现壬无月斩红郎，打败壬无月斩红郎后，还要与一位宿命的对手对决。另外游戏还有两个隐藏人物。打过NORMAL模式后在选人画面中将光标指向问号输入↓、↓、↑、↑、↓、↑、↑，就能选择隐藏BOSS壬无月斩红郎。打过HARD模式后在选人画面中输入↑、↑、↓、↓、↑、↓、↓，就能选择超人气角色色。

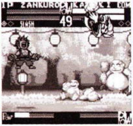


▲与游戏同捆发售的水晶版限定套装NGP。



严格地说，这款作品还不能算是一款合格的作品。除了招式判定有些问题外，游戏中还有一些BUG。比如很多时候对手在空中中刀后，马上就能够在空中立刻受身，然后站在空中随意出招。这样的场面在战斗中经常出现（CPU特别爱用），不知道的人还以为空中出招是游戏的一大系统呢！另外游戏的模式比较单一也是一个缺点。





合金弹头 1&2

类型：STG	厂商：SNK
发售日：1999 年 5 月 27 日	售价：各 3800 日元
彩色卡（16M）	其他：2 代发售日为 7 月 20 日





玩过之后，只能说两作感觉尚可，但还不能称得上是大作。最明显的一个缺点，就是原作中的那种火爆刺激感已经找不到了。取而代之的是稍显枯燥单一的技巧性过关。看来 FANS 还是等待 GBA 版吧！





1 代副标题为"第一次任务"，2 代游戏名顺理成章地变成了"第 2 次任务"，和 1 代相比，这次玩家可以从男女两位主角中选一名来玩了，关卡设计比 1 代更为合理，画面也有所提升。



游戏中敌人都很傻，所以感觉没什么挑战性，以 NGPC 的机能做这种需要大场景来铺垫气氛的游戏还是差了一点。游戏背景音乐一般，开枪的音效也仅仅比 GBC 好了一点点而已。相信玩过这两作的人不少，但真正想买的人还是不多吧？不过话说回来，在国内支持《合金弹头》的玩家还是蛮多的，当年紫枫在好多个游戏店里都能看到有这两款游戏卖。



值得称赞的地方是两作都经过了重新开发设计，发售日仅相隔了 53 天，看来两款游戏早已经全部做好了。





饿狼传说

类型：FTG	厂商：SNK
发售日：1999 年 5 月 27 日	售价：3800 日元
彩色卡（16M）	其他：对应通信对战线

以 NEOGEO 版《饿狼传说 REAL BOUT 2》为基础制作的游戏，可以选择包括李香绯和狄克在内的 13 名角色。游戏中只要不接关且 5 次用 S · POWER KO 对手（或 3 次用 P · POWER KO 对手）就能进入隐藏关与 ALFRED 对战。获胜后就能选择 ALFRED 和 LAO，不过 LAO 只能在对战模式中使用。



本作的画面只能算是一般，不过游戏内容非常丰富。游戏把多重战线的场地全部改成了单战线场地，这样就省去了一个换线键。COUNTER 攻击改为了两键齐按，而且即使不是 COUNTER 状态也能随意使用。游戏的能量依然被分为 H · POWER、S · POWER、P · POWER 三种，而作用也和 NEOGEO 版完全一样。潜在能力用 A 键来输入，超必杀技用 B 键来输入。"《饿狼》系列"一贯的特色按键连续技也保留了下来，不过输入方法有了一些变化。由于取消了多重战线场地，因此游戏中的 B · B · → +C 式的跳线连续技就消失了。不少角色的连携技如安迪的击壁背水掌等出法则没有太大变化，配合简单的方向键多半就能使出来，当然击打的效果不能和 NEOGEO 版比。比较可惜的是游戏中还是删去了一些招式，如不知火舞的阳炎之舞、特瑞的灌篮强击等。另外模式比较单一也是一个缺点。





侍魂 2	类型：FTG
	厂商：SNK
发售日：1999 年 6 月 10 日	售价：3800 日元
彩色卡（16M）	其他：不对应黑白机





事隔一年后推出的《侍魂》新作，由于平台进化到了NGPC，所以游戏也变成了彩色。这是NGPC上的第一款不对应黑白机的彩机专用游戏，不用说，画面当然要好看不少，事实上游戏的变化并不仅仅只是画面这么简单。







这次的《侍魂2》是以街机的3D版《侍魂2》为原型制作的，因此游戏中有多名3D版《侍魂》的角色，如冷艳的色、大魔头阿斯拉和用判官笔做武器的八角泰山等等，使角色总数达到了15名。强烈推荐没玩过3D版《侍魂》的玩家试一试。

本作的系统非常严谨，基本上没有什么BUG，招式的判定也更加严密。超必杀技更是经过了全新的设计，命中对手时还会出现角色头像的大特写，而超杀的华丽演出也非常不错，爽快感十足。中BOSS是巨兽GANDORA，攻击力特强，和它对战有玩《美国漫画英雄》的感觉。而最终BOSS瑜珈更是拥有拔群的实力。

比起前作来，本作可玩性非常之高。这主要是加入了一个收集系统。游戏中打倒某些特定的角色后就能得到一些精美的卡片，而这些卡片还有特殊的用处。有的可以令角色能力上升，有的可以开启一些隐藏场地，甚至还有一些卡片可以学会新的招式。这样就极大地提高了游戏的耐玩性。此外，玩家还可以通过通信对战线与好友交换卡片，在享受对战之余还能体验到收集交换的乐趣。





SNK VS. CAPCOM 卡牌对战	类型：TAB
	厂商：SNK
发售日：1999 年 8 月 3 日	售价：分别为 3800 日元
彩色卡（32M）	其他：分 "SNK" 篇和 "CAPCOM" 篇两个版本

本作分"SNK"篇和"CAPCOM"篇两个版本，SNK方有KEI和SHIN两名角色，而CAPCOM则有CAP和COMET两名角色，玩家要从这四名选手选出一名去参加全国"SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS"大赛。在游戏的途中玩家能看到大部分CAPCOM和SNK的经典角色。如果要说收藏性的话本作仅仅次于《顶上格斗》，各位SNK FAN绝对不要错过本作！



游戏中卡牌有很多种类，全部加起来有300多张，个性不一的角色更是注定了要担当什么属性的卡牌，比如攻击力奇弱的陈可汉，防御力很高的大门五郎等等。游戏方式有点接近于GB上的游戏王，不过NGPC上的《SNK VS CAPCOM》是有地图画面的，玩家可以操纵角色到处打探情报，当然要随时小心嚣张的挑战者啦。

战斗中也可以发动各式属性的卡牌，如果攻击力太低的话还是谦虚地退下吧，不要一不小心把心爱的卡牌给输掉了。紫枫最为喜欢的卡片是《生化危机》中的JILL和《KOF》中的凡妮莎，Q版的形象非常可爱。



▶这便是地图版块了，玩家要四处寻人对战。留心看柜台里的货物，老天！竟然有导弹卖，SNK的美工真是绝了！



格斗之王 R-2	类型：FTG
	厂商：SNK
发售日：1999年3月19日	售价：4500日元
彩色卡（16M）	其他：与DC版第一作《KOF99》互动





与NGPC一同发售，游戏画面变为了彩色，(仍对应NGP黑白机)在靓丽的颜色下玩“拳皇”果然与众不同。出场角色方面与《R-1》相比稍作了调整。神乐千鹤、金家藩等角色没有出场，而新登场角色则有草薙柴舟、藤堂香澄等人。场景删减了一两个，不过相应地在世界挑战模式中增加了原创场景。





本作系统与《KOF R1》一样同为AVANCE MODE、EXTRA MODE双模式。新加入的“世界挑战模式”相当有趣。该模式剧情上大致讲全世界都笼罩在克隆格斗家的威胁中，作为正义人士的玩家要——打败装备了各种道具的克隆格斗家。在打败对手后玩家就能获得各种道具，所以在格斗的同时收集稀有道具也是该模式一大卖点。(类似于《SF ZERO3》的“世界挑战模式”，但《SF ZERO3》的魅力在于升级，《KOF R-2》的魅力在于收集道具）当初紫枫可是奋战了不知多少个晚上才将道具全部收集齐啊！



“世界挑战模式”里的道具种类繁多，比如最初能获得的道具“OLD GUN”，玩家装备后顺摇按拳就能开枪了。(不管是使用哪位角色都会开枪！）而其他的道具作用更是希奇古怪，有装备后攻击对手能让对手冒着火焰击飞的。也有装备后能让自身在体力消失后复活一次的……该模式的另一大特色是能够自己设计角色的姓名、出场台词、KO台词。本作算得上是个性化十足的一作“拳皇”吧。





▲NGPC的包装盒上的游戏演示画面正是出名的“草薙京用大蛇薙烧八神庵”。

加上全部隐藏人物，本作出场人数达到20多个。真是佩服SNK的技术力，而且与DC联机的话更是能在DC上的第二作《KOF99》上使用隐藏援护天童凯。

手感一向是NGPC的卖点之一，16M的容量竟然能够做到如此丰富。想想GBA上的“拳皇”容量高达64M，而且还有语音，但是手感不佳的“拳皇”毕竟还是令人感到不适。看来对于一个格斗游戏来讲，第一重要的是手感，其次才是画面、音乐呢。







顶上格斗 SNK VS. CAPCOM 最强格斗家	类型：FTG
	厂商：SNK
发售日：1999 年 12 月 22 日	售价：4300 日元
彩色卡（32M）	其他：与 DC 版《CVS》互动





称本作为掌机史上最强FTG一点都不为过。梦幻般的格斗夙愿在千喜夜之前达成！由于之前推出过《SNK VS CAPCOM 激突 CARD FIGHTERS》就已经宣告了“SNK VS CAPCOM”的可能，所以众NGPC玩家一直很期待这款正宗格斗版的诞生。据紫枫所知当时甚至有很多玩友委托游戏店BOSS到日本定货。众多的隐藏人物、丰富的小游戏真是让众 SNK FANS 大呼过瘾！





剧情当然又是老套的世界格斗大赛啦！原来幕后指使者竟然是吉斯与 VEGA，这两个蛇鼠一窝的恶棍正在研制最强格斗家的克隆体，妄图靠此来达到统治世界的目的。玩家在打败他们后最后要挑战已经暴走的格斗家（杀意隆或者暴走八神）。人物方面，SNK 出场了草雉京、八神庵等老角色，较为新鲜的有霸王丸、一条明等人，而CAPCOM方则可以说全部是新人了，SNK美工果然厉害，Q版的隆、肯等角色看上去一点都不显得突兀。让人感觉这根本就是为本作量身定做的嘛！（也确实是为本作重新设计的）再加上众多的隐藏角色，比如小红帽、杀意隆、豪鬼等人，全 26 位角色的本作成为了 NGPC 上出场人数最多的FTG。

游戏中可选三种模式。组队方式则分SINGLE、TAGE、TEAM，前两种自是不用介绍。中间的TAGE 简单说来就是玩家选两名角色，在游戏中可以随时按“←AB键”换人。(《MVS》？）不过换人时硬直时间较长，所以也就别想着能连上些什么招式了。





本作小游戏十分丰富，有“魔界村跳陷阱”、“合金弹头打UFO”也有“柳生十兵卫斩稻草人”等等，总之大大地发挥了 NGPC 的娱乐性。玩家在赢得小游戏后还能用钱来买每一位角色的的隐藏超杀。和DC版的《CAPCOM VS. SNK》相比，本作的人物平衡度把握得相当好，CAPCOM方的角色一点都不弱，招式也全部收录，而某些平时不能连的限定招式在本作中更是可以连上。比如肯可以拳接前腿接任何必杀技！这种利用了特殊技的招式算得上是标准的“SNK 式连招”，但在街机上可是连不出来的哦！本作算是一款真正做到了公平对决的《SNK VS. CAPCOM》。如果说各位有机会能玩到本作，那可一定要好好的钻研一下。买了NGPC 的玩家更是要“不择手段”把这游戏搞到手！绝对不会失望哦！













月华剑士

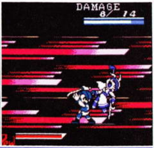
类型：FTG	
厂商：SNK	
发售日：2000年3月16日	售价：3800日元
彩色卡（16M）	其他：对应通信对战线

这款《月华的剑士》可以看作是《月华的剑士》合集，游戏中包含了一二两代的内容，个人感觉很有收藏价值。在游戏中登场的角色涵盖了两代的几乎全部人物，人物招式也几乎没有删减，只是变成了可爱的大头Q版。由于只有两个按键，要实现《月华》多姿多彩的动作确实有一定难度。虽然游戏几乎保留了《月华2》的全部系统，乱舞奥义、潜在奥义、防御不能技、不意打甚至升华统统都有（升华时和NEOGEO版一样，屏幕会泛红光），但操作起来比较麻烦。以弹挡为例，可以从→+B或A+B中任选一种方式，但不管选择哪种方式都势必会影响到其他操作的实现。



本作的附加模式非常有意思。游戏中可以收集到很多卷物，利用这些卷物不但可以得到隐藏人物或加强角色实力，还可以开启GALLERY模式。在GALLERY模式里可以自由观看每位角色的结局，而且一二代结局都收录在内。最吸引人的是各位角色的画像，除了可爱的Q版画像外，还有很多没见过的原画，对FANS绝对具有吸引力。除此之外，满足一定条件后游戏中还会出现打棒球和地狱门大逃亡这两个小游戏，非常有趣。有了这么丰富的要素，玩起来当然有意思了。





KOF 天堂格斗

类型：ETC	
厂商：SNK	
发售日：2000年7月6日	售价：3800日元
彩色（32M）	其他：与DC版第二作《KOF99》互动







开机后一句清晰的语音“THE KING OF FIGHTERS”真是令人振奋啊！

游戏方式为典型的大富翁式。玩家要从四名选手中选出代表自己的角色，而且更要在地图版块中选一名SNK角色作为游戏中的角色，（听起来有迷糊了？就是选一个人当作自己，再选一个人当作游戏内自己操纵的角色啦！）游戏基本上就是在各种版图内与电脑竞赛看谁先到达终点，轻松的游戏风格很适合在掌机上玩。





在游戏途中玩家会碰到很多经典的SNK事件，比如最初就能遇上的“蔡宝健与陈可汉大逃亡事件”，小游戏很搞笑，玩家要在三扇门中选出一扇作为逃亡的出口，万一失败的话……里面冒出个金家藩给你重重的一击，画面很滑稽啊！另外还有与山崎龙二比赛逃离即将爆炸的工厂，二阶堂红丸练习雷光拳等等充满着乐趣的小游戏。



NGPC在开机设定时能选择语言类型是日文还是英文，不知为何，本作只对应日文，也就是说即使你将NGPC设定成了英文但在游戏中看到的还是日文，这对某些不懂日文的玩家来说真是遗憾！





SNK 女子格斗之王	类型：FTG
	厂商：SNK
发售日：2000年1月27日	售价：3800 日元
彩色卡（16M）	其他：对应通信对战线

手感大家自是不用担心，SNK 格斗游戏的手感一向一流。可登场人物就略显少了，大部分角色都是在前几作“KOF”里出现过的，新角色有薇璞等人，最终BOSS竟然是男扮女装的八神庵！道具收集系统很有吸引力，因为玩家可以在游戏中使用很多稀奇古怪的道具，帮助自己战胜对手。

棉花小魔女	类型：STG
	厂商：SNK
发售日：2000年3月23日	售价：3800 日元
彩色卡（16M）	其他：-

NGPC上难得有射击游戏，本作算是填补了这个空白。（不过好象也只有这一款射击游戏啊！）

游戏玩起来手感不错，玩家要利用魔法飞翔着去征战恶魔，关卡数不是很多，游戏流程过短是其缺点。









NEO GEO 先生	类型：ETC
	厂商：SNK
发售日：2000年6月8日	售价：3800 日元
彩色卡（16M）	其他：-

本作的游戏理念甚为古怪，玩家要操纵一名叫作NEO GEO先生的角色进行游戏，游戏中会有各种小游戏等着玩家来玩，有时玩小游戏失败时看着NEO GEO 先生咆哮着冲向屏幕真是搞笑，如何培养NEO GEO 先生则是游戏的中心点。

SONIC	类型：ACT
	厂商：SEGA
发售日：2000年5月25日	售价：3800 日元
彩色卡（16M）	其他：对应通信对战线

游戏基本移植自MD一代。玩家要操纵SONIC打败蛋头博士。游戏画面不错，速度感也很强，但如果和GBA上的《SONIC》相比较的话还是差了很多，在当时说来也算得上是一款NGPC的大作了。









COOL COOL JAM	类型：ETC
	厂商：SNK
发售日：2000年8月10日	售价：3800 日元
彩色卡（16M）	其他：对应通信对战线

本作DC版的失败直接导致了NGPC版也普遍不被看好。当年“DDR”以简单易懂的操作方式赢得了很多玩家的欢心，和其比较，本作的操作实在是复杂，令人接受不了，（包括DC版也是如此）看来SNK还是专长于制作格斗游戏呢。



皇家骑士团外传

发售日：2000年6月22日	类型：SLG
	厂商：QUEST
	售价：3800日元
彩色卡（16M）	其他：对应通信对战线





本作是在NGPC上非常少见的S·RPG，而且是鼎鼎大名的“《皇家骑士团》系列”中的一作，喜欢的朋友不要错过。这次的主角就是《皇家骑士团》第一作中的赞诺比亚的皇子特利斯坦（トリスタン），游戏系统也大致相同，熟悉原来SFC版的《皇家骑士团》的朋友应该很容易上手。从初期父母双亡、由养母抚养长大的少年，到率领人民反抗女王暴政的赞诺比亚的皇子，在13版的故事进程中，主角特利斯坦在逐渐成长，而那段历史也渐渐完整。

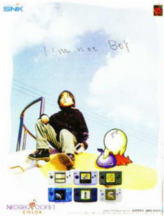




虽然是掌机上的游戏，但游戏系统方面并没有做太大的简化，数十种职业都有着各自不同的特色和转职条件，甚至还有隐藏职业出现；塔罗牌系统在游戏中继续发挥着重要作用，无论是初期的选择还是后期的使用都不可忽视；地图上的即时移动方式使得战斗时需要思考更多方面，还有队伍的组合、战术的活用，这些系列传统的特点也都得到了体现。总的来说本作是NGPC上非常值得一玩的游戏，不过限于机能，在画面的表现上未尽如人意，而版面过少也使得玩家有些意犹未尽。但是掌机也有掌机的好处，除了可以随时游戏外，本作也是支持通讯对战的，而且还能获得些隐藏的职业呢！



现在来看，本作虽然整体水平还不错，不过由于NGPC的普及量和用户层的关系，使得影响力小得可怜，甚至很多“《皇家骑士团》系列”的FANS都没有玩过。不过现在已经可以正常模拟了，当时没玩的FANS可不要再次错过，一起投入到这壮阔的历史中去吧！



◀ NGPC的另一张官方海报，天空中小男孩的签名是“I' m not BOY”，其寓意直接攻击GAME BOY，假如当初NGPC大获全胜的话，不知现在的掌机市场会是怎样一副情景呢？





其实还有很多游戏都值得介绍，像CAPCOM的《洛克人》、KID的《秋之回忆》、SNK的《SVC卡牌对战2》等等，不过这次就到此为止了，希望没有玩过SNK掌机的玩友看了本文后会喜欢上这一“古董机”，同时也希望买过NGP或NGPC的玩友看过本文后对手中的掌机能有更进一步的了解。







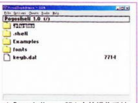




文：小超

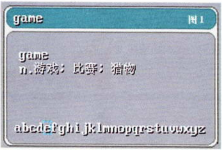
GBA软件大集合

现在GBA上的应用软件真是多，电子词典、图片浏览、图书阅读，GBA快成全能型PDA了。如果你有电脑又有GBA，小超强烈建议你去买烧录卡。最便宜的不到200元！除了无尽的GBA游戏，还有诸多额外的附加功能！在第一辑《掌机王》里，QWL和LIKY同志曾介绍了READBOY、PICTUREBOY等软件，本文作为延续，再介绍几款GBA实用软件。



▲ Pogoshell —— GBA 上的操作系统。

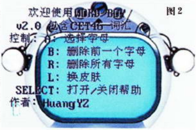
WORDBOY —— GBA 上的电子字典



文曲星想必很多人都用过吧？WORDBOY就是由国人开发，在GBA上运行的电子词典类软件。内有大学英语四级和六级全部词汇4800个。作者HuangYZ十分勤快，从10月初第一版至今，已经发布了3个版本，最新版为2.0。下载地址：

http://61.129.67.195/103160113/bbs/non-cgi/usr/4/4_190.zip

WORDBOY2.0容量为8Mb，（GBA容量哦，很小吧？）



使用起来非常简单。最下面一行是26个英文字母（见图1），方向键移动蓝色光标，A键选择。上面的单词释义会随着字母的不同而变化。B键回删一个字母，R键则删除所有字母。如果不清楚按键操作，可以按SELECT调出帮助菜单。很人性化的是，2.0版中加入了“换肤功能”。使用中按L键可以更换背景。小超觉得只有图2的背景还可以接受，换其他背景，字就看不清啦！

XDICT FOR GBA —— 又一款字典



除了WORDBOY，GBA上还有一款中文字典类软件——XDICT FOR GBA（图3），与WORDBOY几乎同时出现的它，不知为什么，发布一个版本后就没有了下文（可能作者认为已经很完美，无更新必要了吧^_^）。大家可以从作者的主页：http://gba.mdtea.com/download1.php下载。

XDICT可是个大家伙，有45Mb之巨。作者没有说明词汇量，但从容量和使用中的实际体会（很多冷僻的专业词汇都能查到），小超感觉词汇量至少



图4

为WORDBOY的3倍。另外，XDICT还给出了常用词汇的音标（只是音标的表示方法需要适应）。XDICT有两种模式，一为单词浏览模式(图4)，另为单词输入模式。在浏览模式中可以按方向键的上下或者A、B键，依字母顺序查找单词。两种模式用START键切换，大家可以先在单词输入模式中查找单词，然后切换到单词浏览模式查看相近的词语。还要注意，两种模式的按键操作不一样。在浏览模式中，按SELECT可看到详细的帮助菜单，随时参照吧。

最难掌握的是软件古怪的输入法。与WORDBOY罗列输入不同，作者采取了另外的思路：将PC键盘分成5个区域，通过R、L键的5种组合（不按键、按L、先按L再按R、按R、先按R再按L）选定键盘上的不同区域。每个区域有10个字符，通过GBA的8个方向键和A健、B键选择不同字符。我们来实际操作一下：要输入“a”，先按住L键（不要松手！），屏幕上左边的键盘变成灰色(图5)，表示区域已选中。看看字母“a”大致在选中区域的左方向，按GBA方向键左，好，“a”输上去了。同样，要输入“e”则按方向键右上。大家可以看到，“s”和“.”这两个字符一个为蓝色，一个为红色。可以用GBA的A健和B健输入它们。活活，相信大家一定被作者的IDEA所折服吧？小超练习了良久，还是未达到熟练的程度，主要是8个方向实在太……衷心希望能在下一版本中改进输入法！

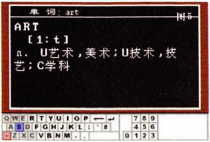


图5

电子字典的创意十分好，使GBA名正言顺地有了学习的功能（不知道会不会成为大家问妈咪要钱的一个理由呢？）。两款字典类软件各种优缺点，WORDBOY的词汇太少，XDICT的输入过于复杂，如果能综合一下就很完美了。（笑）

UFGBA Slideshow Builder——GBA图片集轻松做



图6

UFGBA是一款电脑上制作GBA图片集的软件。与PICTUREBOY不同的是，它可以直接将图片打包成GBA可以识别的文件(.gba文件)，而且支持JPG、BMP、PNG等多种图象格式。大家可以从：http://www.ultraforce.com/download/ufgbass1.0.0.1.zip下载1.0版。

虽是E文软件，但使用简单。运行UFGBASlideShow.exe，出现如图6的界面。在Source ROM file下有ufgbass.bin文件的路径，这个不要动。Taget ROM file是生成文件的路径和文件名，点Browse按钮选择输入。用最下方的Add image按钮选择要加入的图片，可以一次选择多幅图片哟。选择好后，image下的框中会出现已经加入图片的路径和文件名。在框中选择一张图片，右下角的Image view会出现



图7

当前图片的预览，此时可以对图片单独操作。Keep aspect ratio前打上勾，可以保持图片的原始比例（强烈建议选择此项，否则图片会变得很难看！）。Background则可以选择图片的背景颜色。按Delete image可删除当前图片。一切准备就绪，按Create ROM生成文件。

UFGBA最大能生成64Mb容量的ROM，图片数目在109张左右。容量超出的话，程序自动选择前面的图片。在加入图片和对图片具体设置的时候，强烈建议用WINDOWS快捷键Ctrl和Shift进行多选操作！在GBA上，按方向键左、右浏览图片（图7是VBA模拟器上浏览的效果）。小超经常用它做相片集，朋友的、自己的、MM的，效果不错的说！只是，GBA的屏幕实在太小啦！还有，为什么不支持GIF图片的写入呢？

Remove the none-required space——减小GBA游戏的体积

下载地址：http://61.240.103.5/rm/remove.exe

从名字上就可以看出，这是一款减小GBA ROM体积的软件。如果你有Ultra Edit之类程序源代码编辑软件，打开一个GBAROM，会看到ROM尾部有很多00、FF一类的代码，这些是ROM DUMP过程中生成的废代码，删掉它们不影响游戏的正常运行。Remove the none-required space的原理是将这些代码去除，使ROM体积减小。



图8

图8是程序运行界面，点左下角的Add files添加要转换的GBA游戏ROM，然后上面的大框框中会出现ROM文件名、原容量和存储路径。如果添加错了，可以点Remove按钮删除。Browse按钮选择新生成ROM的存储路径。建议将Remove intro or trainer if exist前面的勾打上，这样如果ROM前有广告或DUMP组织的画面也会一齐去除。设置好后，按GO按钮开始转换。完毕，会在New size处显示减小体积后的ROM容量。

小超在使用中发现，大多数GBA游戏ROM都可以通过这款软件减小体积。不过减小额度视游戏而不同。比如《街霸ZERO3》只减少了0.1Mb,《马里奥A2》则减小了8.13Mb。无论怎样，小一点是一点，几个FC游戏、一本小说的空间不就这样省出来了吗？

Pocket SMS to GBA——GBA上玩SMS游戏



图9



图10

这是一个在GBA上运行世嘉8位主机SMS（Sega Master System）的模拟器。虽说当年不敌FC，但SMS上还是有很多好游戏，特别是索尼克类的动作游戏。软件最新版本从：http://pocketsms.emuunlim.com/psmsdemo5.zip下载。但自今年3月放出索尼克特别版后，这个软件就没有了音信，不知是否已经停止开发了。

同FCTOGBA一样，事先你要拥有SMS游戏的ROM（不过说起来，很难找哦，要看大家的造化了）。运行Pocket SMS to GBA，出现图9的对话框，点Next，接着出现选择SMS ROM的界面，选择一个SMS游戏（只能选择一个！）。然后出现图10的对话框，点Change Location可以变更SMS ROM，Prev是上一步。接着点Next，输入生成GBA ROM的存储路径和文件名，出现图11的对话框。再点Next，出现图12的对话框，点



图 11



图 12

Finish完成。OK，现在可以将生成的文件拷贝到你的烧录卡里了！

Pocket SMS to GBA一次只能转换一个游戏，没有合卡的功能。更严重的是，可以正常运行的游戏少之又少。小超试过的几款游戏中，索尼克1还算正常，其他的不是贴图错误就是速度奇慢（图13是VBA上运行《小鬼当家》游戏的截图）。作者Foolsgold和JustBurn千万不要歇业啊，革命尚未成功呢！



图 13

GBONGBA —— GBA上玩黑白GB游戏

GBA主机兼容GB和GBC游戏卡带，不过用GBA烧录卡烧录的GB游戏却不能直接在GBA上玩。因为GBA卡和GB卡工作电压不同，GBA依靠卡带插槽的不同判断是否为GB游戏卡，然后切换电压，所以用GBA烧录卡就不能直接运行GB游戏，大家就只有寄希望于能在GBA上运行GB游戏的模拟器，GBONGBA应运而生。软件下载地址为：

http://mapage.noos.fr/gbongba/gbongba-0.3a.gba

GBONGBA需要你在DOS下对文件操作。还好，命令很简单。在WINDOWS 98下，不需要进入DOS，打开开始菜单→附件中的DOS提示符即可。WINDOWS 2000和XP用户，则打开开始菜单附件中的命令提示符。命令格式为：copy /b gbongba-xx.gba+rom.gb rom.gba。举个例子，俺的E盘根目录下有gbongba-0.3a.gba，想把同目录下的GB1030.GB（黑白GB游戏）转换成GBA可识别文件。输入copy /b gbongba-0.3a.gba+gb1030.gb 0001.gba（注意空格哦）。屏幕提示复制完成（图14），E盘根目录下多出一个0001.gba的文件，这就是转换好的ROM啦！



图 14

如果想做合卡，用+号连接文件名即可！格式为：copy /b gbongba-xx.gba+rom1.gb+rom2.gb+...+romN.gb roms.gba。比如，要将gb1030.gb、gb1031.gb、gb1032.gb这三个游戏做成合卡，则输入copy /b gbongba-0.3a.gba+gb1030.gb+gb1031.gb+gb1032.gb 0001.gba。

但……我想大家一定很失望，根本没法玩！画面能正常显示（图15），可速度实在太慢了，慢得无法忍受！没办法，还是等下一个版本吧（希望有……）。GBONGBA只支持黑白GB游戏，截稿前获知有人在开发GBA上GBC游戏的模拟器，期待！



图 15

GBA上很多软件目前仍处于完善阶段，但小超还是看到了曙光，有总比没有强！在这里向不计报酬的开发者们致敬！等《掌机王》第四辑出版的时候，不知又会出什么新软件呢？（^_^）

文：游戏商人

走马观花话GBA中文游戏





说起中文游戏，掌机玩家还是比较有福气的，虽然老任没有象世嘉（SS上的《仙剑》）、索尼（PS上的《射雕》）那样照顾我们，但掌机玩友千千万，你不行了我来干，我们自己动手，丰衣足食，到目前为止GBA上个人爱好者汉化的中文游戏已有十余款之多，并且还在不断增加中……

那么，就让我来为大家介绍一下这些狂热汉化的爱好者们以及他们的作品吧！

GBA汉化第一人——施珂昱

首先有请施珂昱大侠登场。（热烈鼓掌）

说起来施大侠是颇为高产的一个人物，以前PS上的《寄生前夜》中文版《天诛2》中文版就不用说了，现在在GBA上与施大侠相关的也已经有4部作品了，先来看看第一部——《恶魔城 月轮》。

如果我还没有老到记错，这个应该是GBA上第一部中文游戏，虽然翻译字数不多，但也挺辛苦的，并且笔者在第一时间欣赏到这个汉化作品，深深拜服于施大侠的“石榴裙下”，（众人晕倒）斗转星移《恶魔城》2代大弟子《恶魔城 白夜协奏曲》粉墨登场，很快也被施大侠倾情汉化。



就这样，目前《恶魔城》两代已经完全改姓“CN”了（CN代表中文）。一个好汉三个帮，这不，施大侠也有搞不定的事情，《Z.O.E. 遗嘱》（GBA）“杀手”募集中。（汉化翻译）以下是施大侠原话：“《Z.O.E. 遗嘱》的汉化很早以前就开始了，但由于翻译人员的中途退出而搁置了很长的时间，不过既然已经花了很多时间在它上面，我还是希望能完成它，况且这个游戏也是很不错的。翻译方面，因为日文和英文版都已经出了，所以无论是精通日文还是精通英文的都可以申请加入，另外的要求是要熟悉科幻题材的写作和有较多的精力和时间。”



我相信如果各位杀手够强的话，《Z.O.E. 遗嘱》在不久的将来也要改姓“CN”了。最后施大侠还为“做掉”“沉默遗迹”里的“四狂神”放出了杀手兵器——《沉默的遗迹》（GBA）汉化工具。原话：“《沉默遗迹》的ROM格式相当简单，非常奇怪直到现在还没有人尝试汉化它，不过我实在是没有精力再开一个汉化计划了，所以将之前写的汉化工具完善了一下放出来，如果哪位仁兄有兴趣可以汉化一下试试，具体的使用方法请看说明文件。下载地址：http://readboy.diy.163.com/”



好了，关于施珂昱我们就先谈到这里。最后顺便说一下他是江苏省无锡市锡山新村人，有机会大家去拜访他哦。

GBA 汉化小组

CGP 小组

说起掌机汉化小组就不得不提CGP汉化小组，他们的作品我想大家都已经见过了吧！（没有？开什么玩笑）那我就让大家开开眼：

下面就是市面上可以买到的《黄金太阳 中文版》，其实这个版本并不是完整的汉化版本（是一个泄密版，被D版商为牟利而盗用，汉化程度大概80%），完全版将会在2002年圣诞节放出，算是CGP给大家的一个圣诞礼物。



《光明之魂》中文版，这个可是CGP汉化小组的处女作，完成度相当高，但大家买到卡带的时候片头已经被D版商改过了，去掉了CGP的制作LOGO，很多朋友不知道这件事情吧？



哇！是《口袋妖怪》耶！对，没有错，就是《口袋妖怪》，行动够快吧，ROC专门还做了《口袋妖怪》翻译工具，有了ROC师傅的工具，汉化《口袋》就指日可待了，给小胖省了不少的事。由于小组会议上大家都决定先全力汉化这个游戏，所以我相信以小胖这样的优秀翻译加上新人的力量，完整汉化这款游戏一定不会拖太久的。





《世界传说 换装迷宫2》正式汉化，I服了CGP，高产啊！这么多大作同时汉化，佩服佩服，全力期待中。以下引用CGP伤雪的话：传说迷的好消息，组员小胖终于正式开始汉化《世界传说 换装迷宫2》（GBA）。整体汉化非常顺利，现在汉化程度10%，（其实现在已经到45%了）各个地方都汉化了一点，不过状态栏全改了，改成英文的，这样大家就能知道升级后哪些地方改变了。物品说明部分、职业图鉴说明部分全部翻译。开始剧情部分也汉化了。但是ROM字库的字不够用，所以还是要破解和替换字库。





以下是CGP目前还在汉化的其他几个游戏的进度。《逆转裁判》汉化进度75% 完成：第一至第三个案子；未完成：剧情润色。《黄金太阳 失落的时代》汉化进度20%，完成：DUMP对话；未完成：太多啦！（看样子《黄金太阳 失落的时代》中文版大家还是要多等等了，最近是没有希望了）

最后为大家简单的介绍一下CGP小组的成员！

现在有8名成员

ROC：负责游戏破解、程序编制

蓝色幻想：文字替换、测试、DEBUG

大天神：文字替换、测试

小胖：主力日语翻译

伤雪：宣传网站制作、游戏封面制作

以下是新加入CGP小组的新成员，有一个是MM翻译哦：

离群的猴子，枫，Verify。

PS：最后告诉大家CGP小组的成员都是通过网络认识的，伤雪和蓝色还有小胖都是在校的学生，而ROC和大天神也有自己的工作，所以大家都是业余的时间来搞汉化的，并且没有任何收入，完全为爱好而做，希望大家支持CGP，CGP的主页：http://cgpteam.yeah.net。

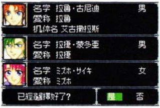
星组

下面给大家介绍另一个GBA汉化小组——星组。星组不是专门的汉化小组，他们还进行其他的一些创作活动，比如FLASH影片、网页、原画、原创小说、攻略研究等等，常驻论坛是新慧福任天堂世界。目前已经完成的汉化作品有《特鲁尼克2A》的全道具汉化补丁，正在进行中的有《超级机器人大战R》和《世界传说 换装迷宫2》的汉化。（想不到两个小组都在汉化《换装迷宫2》）

《特鲁尼克2A》的全道具汉化完成度很高，道具名称以及说明都很清晰，但是游戏剧情则完全没有汉化，有点遗憾，希望他们以后能够推出完全汉化版。



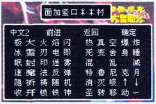
《超级机器人大战R》的汉化在游戏推出不久后已经展开，让人印象深刻的是当时星组还专门做了一个动感十足的FLASH来宣传这个汉化计划，现在汉化的完成度已经有35%，不过最近得知他们遇到了某些技术问题而将这个汉化工作暂停下来，希望他们能够尽快解决难题，早日推出完整版。



现在他们正在全力进行《世界传说 换装迷宫2》的汉化，目前完成度约35%，一切顺利，暂时没有公布汉化游戏画面。

星组主要成员

卡南（组长）	日语翻译 A 写作 A 图形编辑 S 论坛管理 B 英语 F
游戏天使	论坛管理 S 编程 强化中
lubt	ROM破解 A
风鱼	日语翻译 S
天使渚薰	日语翻译 A 写作 A
yjw（首席顾问）	编程 A ROM破解 A



其他还有、smileice、谜之训练家、gbaboy、随风翼、珊瑚、第一使徒、HYPER、早川舞まい………

大家可以去他们的社区了解他们：http://www.newwise.com/bbs/

GBA TGB汉化工作室

TGB这个大家也许还不太熟悉吧，主要作品GBA《闪灵二人组》，目前汉化进度8%（汗），已经完成：对话完全导出，目前工作：翻译中……



TFB的首要任务是汉化SFC（超任）上的《牧场物语》，所以GBA游戏的进度不是很快，大家多等等吧，希望大家给他们一些精神上的鼓励，多多汉化掌机游戏。

TGB小组主页http://tgb.go.3322.org/

GBA 《银河战士》中文版

下面来为大家介绍一个还算比较新的GBA游戏汉化版——《银河战士》中文版。

《银河战士》中文版算一算自从开工到完成只用了不到20天的时间，真可以说是进展最快的一项汉化工程了，而且汉化效果非常好，真是佩服作者啊。作者名叫chrono，好像以前从没有汉化过游戏，第一次就能干得这么出色实在是非常难得，另外，作者是个JOJO迷，大家可以去他的主页做客：http://www.chinaemu.net/zhuanti/chrono/



GBA 《游戏王 6》中文版



下面我们来为大家介绍汉化《游戏王 6》的九柳。

很可惜的一点就是，目前《游戏王 6》只放出了汉化测试版。(叫做测试版是因为剧情对话没汉化，当然有时间的话九柳还是会翻译的。不过有人玩《DM6》还看剧情对话吗？）卡牌说明和对战信息文字是 100% 中文。



九柳这个人也是蛮厉害的，是湖北省武汉市人。他曾经还参与制作过好几个汉化工程，《最终幻想 6》、《梦幻之星 4》等汉化工程都有他的功劳，只不过不是掌机游戏罢了。

九柳的个人主页：http://kuyagi.yeah.net/

PS：不一样就是不一样，中文版的《游戏王》玩起来投入感倍增，推荐各位游戏迷一试。

GBA 《皇家骑士团》繁体中文版与简体中文版



首先有一神秘人士在网络上放出了《皇家骑士团》繁体中文版，(之所以是神秘人士是因为我不认识，只知道是台湾人）目前早期在市面上买到的都是繁体版。(包括笔者自己）而模拟无限网的阿一则完成了简体中文版！

原话：哈哈，阿一经过两天的努力，终于把这个经典游戏转换成简体版本了，不过因为游戏的字模是 8 × 16 的，而且阿一手上没有现成的字库，所以有可能看起来会不是很舒服！希望哪位高手能够提供一个完整的 8 × 16 字库，那样看起来就舒服多了！也请大家下载前先做好心理准备，因为游戏里面的字体不是很好看！呵呵 。

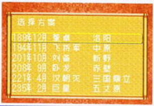


注：本版本繁简转换程序由阿一编写，繁简转换由孤独的狮子心和本人共同努力完成！最后要申明的是，此版本中的大部分语病，还有出现日文和英文的现象在繁体版本中也有，所以请不要问阿一“为什么这句话语意不通”之类的话！

PS：关于阿一对我来说也是神秘人物，(不认识）但我为大家找到了他的邮箱，有什么问题大家就发信去问吧。(不要发炸弹哦）ayir@ck97.com

GBA 《三国志》中文版

汉化作者不详！（我都不知道这个是不是汉化版）当初到游戏店的时候BOOS说是中文版，试了试，嗯！还真有中国字，(汗！“《三国》系列”一向有很多中文）但回去一玩，感觉上当，个人认为这个游戏中文版与日文版一定是差别最小的，大家千万不要被骗。

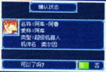


GBA 《超级机器人大战 OG》汉化研究中

目前玩友夏亚改正在研究汉化《超级机器人大战OG》，现在已经放出汉化截图，具体进度不详……请期待我们为大家带来后续报道。



GBA 《超级机器人大战 A》中文版



汉化作者不详，只汉化了前 8 话，(惨啊，想当初笔者买的中文版，555……）汉化水平不敢恭维，(一定不是机战迷），大家不要像我一样。

后记 走马观花地给大家介绍了这么多中文游戏，有不足的地方还请大家多多谅解，其实我自己也很菜，只是在网络上待的时间长一些罢了，大家有时间了来我的个人小站转转啊！ http://gbgba.126.com/

文：赤色彗星

采访施珂昱

作为国内GBA游戏的汉化爱好者中的知名人士，施珂昱先生凭着《月轮》和《白夜》的汉化在FANS心中留下了深刻印象。最近联系上了施先生，正好利用这个机会让他为我们谈谈GBA游戏的汉化经历吧。

赤色彗星（以下简称“赤”）：施先生，您好！首先还是简单谈谈您以往的汉化经历吧。（虽然问题有点老，但还是完整一点好。）



▲《恶魔城 白夜》

施珂昱（以下简称“施”）：我开始做汉化是在1999年，第一个汉化的游戏是PS上的一个麻将游戏，当然汉化它不是我的真正目的，我当时真正想汉化的是《寄生前夜》，不过遇到了些困难，所以就顺便找个小游戏来练练手。至于做汉化的原因，当然是因为喜欢玩游戏啦。我之前一直是玩电脑游戏的，后来因为玩模拟器的缘故才接触到电视游戏，觉得有很多很不错的游戏，特别是RPG，可惜不是日文就是英文的，不是看不明白就是看着费劲，根本没有玩游戏应有的感觉，所以觉得自己汉化一个好好玩玩。另外看了些电玩的杂志，有种我们被他们（日本游戏厂商）遗弃了的感觉，所以想到要做个汉化游戏来证明给大家看，只要我们自己不放弃，一样可以玩到中文游戏。



▲《古墓丽影 预言》

赤：汉化GBA游戏与汉化PS游戏相比有什么不同？

施：总的来说GBA游戏的汉化要比PS游戏的汉化容易得多。之所以这么说主要有三个原因：首先可能是因为任天堂公司的保密工作没有SONY做得好的缘故吧，现在在网上GBA的编程资料到处都可以找到，不论是官方的还是非官方的，而比GBA早一代的PS的资料却相当少，而且大都是非官方的；另外，汉化游戏必须要有一个好的调试环境，特别是对于那些需要进行程序破解的游戏而言更是重要。在GBA方面，因为前面所说的原因，使得有很多人都能在上面开发自己的软件，从而促使模拟器的开发者为模拟器加入了非常强大的软件调试功能，譬如Visual Boy Advance和Bat Gba，间接地也为汉化游戏提供了很多的方便。而PS方面，因为很少有个人软件在上面出现，所以现有的模拟器都以如何更完美地运行游戏为目的，基本上都没有附带软件调试的功能，惟一例外的是早期的PS模拟器PSEMUPRO，可惜它的兼容性不高，调试功能也不完善，很难真正用于汉化；最后一个原因是由于两者的存储媒体不同造成的，GBA使用卡带为载体，数据量比较小，在内存系统中的位置也很固定，便于查找和修改。而PS游戏使用光盘为数据载体，数据量很多，且都是动态读入内存处理的，要查找和修改起来都有一定的难度。当然，上面所说的难易是总体而言的，针对个别游戏而言可能并非如此。

赤：您第一部GBA汉化作品是《月轮》，简单谈谈汉化的经过吧。比如为什么要汉化这个游戏？用了多长时间。而且因为完全不同的平台，会不会遇到什么困难？得到什么支持？

施：我一直希望能汉化不同平台上的游戏，所以在GBA出来后我也一直关注着，也曾经研究过最早的几个ROM的汉化，不过最后还是因为翻译的问题没有去做。后来随着《月轮》美版的发售翻译的问题就解决了，而“《恶魔城》系列”也是我比较喜欢的游戏，因此选《月轮》来作为自己汉化的第一个GBA游戏。因为有汉化PS游戏的基础，所以整个汉化过程比较顺利，大约用了二十几天就完成了，而且大部分时间是花在翻译上面的。当然期间也遇到了一些困难，其中最大的一个问题是字库空间不够（原来的字库空间太小，无法容纳所需存放的汉字），不过后来还是通过修改指针的方法很好地解决了。

赤：第二部GBA作品《白夜》应该顺利得多吧，用了多少时间？

施：大概因为我汉化了《月轮》的缘故，在《白夜》没有发布以前就有很多朋友联系我，要求我汉化它。所以ROM一到手我就开始破解，技术上确实没有任何难度，但翻



▲《沉默的遗迹》

译却遇到了些问题，最初的翻译不知道为何失踪了，又重新找翻译，因此也用了一个多月才汉化完毕，当然期间我也没有闲着，如果大家仔细比较《月轮》和《白夜》的小字部分就会发现，后者比前者好看多了，这可是我参照日文小字体一个个手工修正过的。

赤：最近的汉化工作是什么呢？

施：目前正在汉化的GBA游戏有两个，一个是《Z.O.E. 遗嘱》，另一个是GBA版的《古墓丽影》。

赤：《Z.O.E. 遗嘱》不算有名的游戏，评价也不高，汉化的工作量也比较大，为什么选择它呢？

施：《Z.O.E.》这个游戏的汉化其实早在《白夜》的汉化之前就开始了，之所以选择这个游戏是因为我个人比较喜欢它的科幻题材，而且在早期也应该算一个比较值得汉化的大作了。不过后来因为翻译的中途退出而搁置了很长的一段时间，最近因为英文版的推出我又重新启动了这个计划，目前已经翻译了大部分的文本，不过文本的校对和排版也相当花时间，估计要过段时间才能汉化完毕。



▲《古墓丽影 预言》

赤：希望一切顺利。那么请谈一谈GBA版的《古墓丽影》，为什么汉化它呢？

施：汉化《古墓丽影》的目的主要是为了练习一下英文游戏的汉化，这样以后可以汉化的游戏就更多了，目前的进展非常顺利，已经完成了程序的破解和大部分文本的翻译，估计大家拿到《掌机王》第三辑时，已经可以玩到了。

赤：最近您放出了《沉默的遗迹》的汉化工具，我猜想以前的汉化工作是不是都是这样由您做出一个汉化工具，然后由别人去完成翻译工作？

施：汉化的方式确实如你所说的，我比较习惯使用自己写的工具来做汉化，这样做效率比较高，也便于分工合作。

赤：我自己也试了一下《沉默的遗迹》的汉化工具，并汉化了开头的一小部分，使用起来的确非常简单，也非常有趣，我甚至改成别的对话，自己编故事。

施：不如就请你来汉化这款游戏吧。

赤：开玩笑了，经验值不足啊！（笑）

施：呵呵

赤：那么制作一个这样的汉化工具一般需要多长时间？

施：制作一个汉化工具的时间有长有短，根据不同的游戏而定，不用做程序破解的要快很多，大约两天时间就可以基本完成了，之后会再根据汉化中遇到的情况慢慢作修正。需要破解程序的游戏就很难说了，花几天时间去研究却毫无进展的情况也是经常有的。



▲《恶魔城 月轮》

赤：汉化GBA游戏的大致程序是怎么样的？

施：大致的过程是这样的：首先要使用工具软件查找到游戏的字库，然后根据字库和游戏中的对话找到游戏脚本的编码规则；然后根据编码规则编写脚本提取程序提取脚本；接着翻译脚本、编写脚本写入和字符统计程序，写入新脚本，编写字库生成程序生成新字库；然后是测试和修正，都完成后就可以生成补丁文件给大家看了。

赤：哦！原来是这样啊！目前国内已经有很多汉化小组了，对国人的这种举动怎么看？

施：这当然是件好事啦，他们的汉化计划中也有好多是我想要玩到的游戏。我想在这里说的是各个小组汉化的水平有高低，汉化的游戏难度有大小，所以汉化出来的成果也有优劣，但大家都是凭着一腔热情在无偿地汉化，所以希望所有的玩家可以尽可能地鼓励他们，这样他们才能继续坚持下去。



▲《Z.O.E. 遗嘱》

赤：最后，谈谈您的又一杰作ReadBoy。

施：杰作两字我愧不敢当，因为我是搞数据库的，C语言相对接触得比较少，所以程序也写得很勉强，有很多不完善的地方。不过我一直认为软件要简单易用才好，我也一直在向这方面努力，因此大家如果有任何好的建议和意见可以向我提出，我会尽量实现的。关于ReadBoy的功能和使用，在第一辑的《掌机王》上有过解释，最新的1.6版又增加了图片浏览、目录管理和压缩文件支持等功能，应该都是比较实用的，具体的情况欢迎大家到我的网站（cpsgame.yeah.net）上查询。

赤：好吧，就到这里了，多谢您接受采访。

施：不用谢。

文：LIKY

给你的 GBA 强劲动力 镍氢电池及充电器的选购

GBA 不能用充电电池吗？

很多玩家一直都被同一个问题所困惑："GBA 不能使用充电电池吗？"也经常有玩家来信向我们询问这个问题，通常我面对这个提问都会回答："GBA 绝对可以用充电电池，充电电池绝对不会对主机有什么伤害。"我之所以这么肯定地回答并不光是因为从我自己的经历总结出来的经验(从我购买GBA那一天开始我一直都在使用充电电池，1年多了，我的GBA未发生任何故障，甚至在更早的GB、GBC时代我都是使用充电电池的)，其实还有个重要的原因，那就是任天堂官方都肯定了GBA可以使用充电电池。不相信？你不妨拿起你心爱的GBA，将它翻过来，仔细看看铭牌上的字，第二排清晰地写有"BATTERY：LR6(AA)1.5V×2 or NiMH(AGB-003)2.4V or ADAPTER INPUT：3.3V=350mA"，这行字就是说明GBA的用电标准——"使用AA型号的碱性电池2节（1.5V×2）或镍氢（NiMH）充电电池2节（2.4V）或3.3V=350mA的电源"。AA型号的电池就是我们所说的5号电池。因为碱性电池的电压是1.5V，所以会写有1.5V×2；而镍氢充电电池的电压是1.2V，所以写有2.4V。怎么样，大家应该再没有怀疑了吧。



▲铭牌上清清楚楚地写着可以使用镍氢充电电池。

可能有的玩家会跳出来嚷嚷："哪有啊，哪有啊！我的铭牌上怎么没有这么写？"的确，并不是所有的GBA铭牌上面都是这样标记的，早期的GBA铭牌与后期GBA铭牌有一点小差别，差别就表现在关于使用充电电池的说明上，早期的铭牌写的是可以使用碱性电池和电源[BATTERY：LR6（AA）1.5V×2 or ADAPTER INPUT：3.3V=350mA]，并没有包括镍氢充电电池，但这是否说明早期的GBA就不能使用镍氢充电电池呢？我想这还不太可能，毕竟无论早期还是后期，GBA的结构没有大的变化（除了屏幕亮度问题），后期能用，早期当然能用了，如果不能用，老任早就跳出来声明了。所以，大家放120个心，尽管使用充电电池玩GBA吧。



▲早期的02版的GBA，铭牌上并没有写可以使用充电电池，但是照用不误。

电池的分类

目前市面上的5号电池主要可分为干电池和充电电池两类，其中干电池根据材质可分为碳锌电池和碱性电池两种，而充电电池根据材质可分为镍镉电池和镍氢电池，它们都有什么区别呢？

碳锌电池 Heavy Duty Battery

碳锌电池又称为锰电池，是目前最普遍的干电池。它有价格低廉和使用安全可靠的特点，但电池容量都很小。另外因为含有“镉”的成分，容易造成环境污染，所以用完后必须回收。



碱性电池 Alkaline Battery

碱性电池是一种大容量的干电池，适用于大电流放电和长时间使用。电池内阻较低，因此产生的电流一般也较锰电池大，而含汞量只有0.025%，所以用完后无需回收。



镍镉充电电池 Ni-Cd (Nickel Cadmium Battery)

镍镉充电电池属于早期的充电电池，已为大众广泛使用。镍镉充电电池的容量一般在700mAh以下，可重复充放电约500次。镍镉充电电池的最大缺点就在于具有记忆效应。所谓记忆效应，是当电池用小于全放电的放电深度来连续进行多次同样的放电后，将暂时失去正常全放电时的部分容量，记忆效应就会产生，这实际上是一种放电电压衰减现象。记忆效应产生的原因是由于充电电池经常在未使用完全部电量就充电而造成的，如果长期这样不彻底地放电后再充电或者长期放置不用，电池阴极会沉淀镉的针状结晶，有时会穿透分隔物而引起内部枝状晶体式的短路，从而导致电池短路或充不进电，容量降低，影响寿命，大大地缩短了使用周期。所以镍镉电池一定要把电量用完或放电之后再充电，而且在正常情况下，最好至少半个月要使用（充放电）一次，不能长时间不用。另外，因为含有“镉”的成分，所以报废后必须回收。



镍氢充电电池 Ni-MH (Nickel Metal Hyoride Battery)

镍氢电池是由贮氢合金负极，镍正极，氢氧化钾电解液以及隔板等组成的可充电电池，它与镍镉电池的本质区别只是在于负极材料的不同。电压与镍镉电池一样是1.2V。镍氢电池的储氢合金可吸收高达本身体积100倍的氢，所以储存能力极强。镍氢电池的能量密度比镍镉电池大得多，所以电池容量一般都是镍镉电池的2倍以上（容量一般都在1300mAh以上）。关于镍氢电池的特点还有以下几点：1.镍氢电池的记忆效应很小，基本可以忽略。2.能达到500～1000次的完全循环充放电；3.用专门的充电器充电脑可在一小时内完成充电；4.自放电特性比镍镉电池好，充电后可保留更长时间；5.可达到3倍的连续高效率放电。6.不含汞和镉类材料，所以不必回收，是目前最符合环保概念的电池。



要省钱，选择镍氢电池

从上面的介绍中大家应该对各种电池有了大致了解，那对于GBA该用什么电池好呢？如果单从用电时间上来考虑，无疑碱性电池是好的，它电池容量大（碱性电池以100～200mA放电时，容量相当于镍氢电池的1500～2100mAh），支持时间长，但是碱性电池用完就完了，对于需要经常用电的GBA玩家来说，不断购入电池的重复投资很快就会让你吃不消的，特别是我们周围那些买一盘卡带都要饿好几顿的玩友大有人在，3天就买1对5元钱的碱性电池对于他们来说实在是很大的负担啊。所以这个时候，最好的选择就是充电电池了。我们先来算一笔帐，南孚的碱性电池“聚能环”5元1对，平均可用16小时，如果买4对就是20元，4对电池总共可用64小时。如果我用这20元钱去买一对1800mAh的充电电池了，这1800mAh的充电电池够你用500～1000次，每次都能用10小时以上，总共是5000～10000小时，孰强孰弱不用比了。或许你会说用充电电池还得有充电器的投资，目前比较好一点的带有微电脑智能芯片的充电器价格也不超过百元，至于一般的充电器30元左右即能搞定了。选择镍氢电池虽然初期投资高了一点，但是从长远利益看来是相当划算的。



▲12.8 元＝32 小时

其实不用我上面说那么多，大家心里都知道用镍氢电池比碱性电池省钱得多，但为什么很多玩家一直都不用呢？最重要的一个原因就是就是被人吓的，听信了“GBA不能使用充电电池”的谣传。很早网上就风传，“GBA用充电电池对机器有害，严重的甚至会导致烧机。”闹得大家人心惶惶，虽然谁也无法肯定这个传闻是真是假，但大家都是宁可信其有，不敢信其无，谁都不想拿自己的宝贝机器去冒险，于是一传十，十传百，成为全国皆知的秘密了。（笑）另外，一些JS也会在一旁推波助澜，有一次我陪朋友去买机，BOSS向我们推荐组装的GBA的充电套装，我向朋友说最好不要买这个，用相同的价格买充电电池比这个强多了，结果BOSS就义正辞严地告诫我们：“充电电池很伤GBA，最好使用这种专用的充电套装……”亏得那个朋友还比较相信我（当然了，要是连掌机王都不信那还信谁？），没有听BOSS那一套，要是碰到个“不识水性”的，还不又帮BOSS消受了一个？还有一次是另一个BOSS，我路过一家店看到中文版的《皇骑》，我立刻要BOSS拿出来试试，结果在我的机器上连试两盘都会死机，后来BOSS看到我用充电电池，立刻恍然大悟：“看到没，用充电电池就会出问题……”我怒，又说充电电池，你怎么不说是D版卡带的原因？其实BOSS说不能用充电电池无非是想推销他的那些GBA用组装电池罢了。

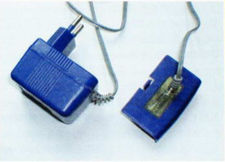


▲50 元＝10000 小时

为什么充电电池不设计成干电池那样的1.5V，而是1.2V。

目前镍镉电池和镍氢电池的电压都为1.2V，这是国际规格，无法变更。因为是可充式的电池，其特性是在充电时电压可能会提升至1.4V，然后再慢慢下降，所以不能设计成1.5V的基本电压规格。

关于 GBA 专用充电器



▲紫枫的组装充电电池组已罢工多时。一是因为断了线，二是因为电池电量太小了。

那些所谓的 GBA 专用充电器，除非是任天堂原装的，国内组装货，建议大家还是不要买的好。你别看它们的造型做得花里胡哨，又是红灯又是蓝灯，真正用起来顶多撑四五个小时，为什么？因为它们内芯用的就是 2 节 7 号充电电池，而现在 7 号充电电池因为规格和制造工艺的限制，还不可能做成大容量的镍氢型，只能是镍镉型，所以在容量上受到限制，比如 GP 的 7 号充电电池最大容量只有 700mAh，这显然无法与 1800mAh 的镍氢电池相比了，况且那些组装充电装置的容量能否达到 700 还是问号，电池质量也是大大的问题。其实除了容量方面的原因，这种充电器在使用上也有一些不便，它必须将 GBA 的后盖拿走，那么后盖经常与机器分离，说不定哪天就再也找不到后盖了。（编辑部的 GBA 以前就因为经常将后盖卸下使用电源，导致后盖不知所踪……）

镍氢电池的选购

相信大家现在对使用镍氢电池已经不再有什么疑虑了，那么下面我们就来谈谈镍氢电池的选购。目前市面上的镍氢电池种类相当多，常见的品牌有超霸 GP、次世代 LEXEL、三洋 SANYO、IMAX、劲牛等，其中 GP 这个牌子的镍氢电池市面上最多，但是假货也是最多的，随便逛个电脑城，你会看到卖电池的小摊上一排一排地排放着这种假 GP。近期生产的 GP 加了不少防伪标识，大家购买的时候一定要注意识别，建议大家最好还是去大商场或者超市购买，虽然价格贵一点，但买得放心。GP 的镍氢电池目前有 3 个型号，分别是 1300mAh、1600mAh、1800mAh，商场价格分别为 25 元 / 对、42 元 / 对、48 元 / 对，其实 GP 电池经常会以套装形式来出售，即电池 + 专用充电器。最早的“充电宝”1 代有两种包装，一种是 2 节 1300mAh 加小型充电器的“迷你装”；2 年前朋友买时价格为 75 元，现在价格多少没有调查，不过肯定不超过 75 元了。另一种是 4 节 1300mAh 加充电器的普通装，价格百元左右，我一年前买的就是这种，109 元（当时在“家乐福”只要 99 元）。充电宝 1 代只有慢充功能，充 1300mAh 电池需要 14 小时。后来的充电宝 2 代带 4 节 1600mAh 电池，也只有慢充，不过它有 16 小时自动断电功能，能有效防止电池过充。现在商场价格为 128 元。最新的 GP 充电宝 3 代（KB34PUL）带 4 节 1800mAh 电池，商场中看到的价格为 348 元，为什么这么贵，因为充电器内部带有智能芯片，能够 1 小时快充，它还可以通过面板上的开关来选择充什么类型的电池（镍镉还是镍氢），在充电初期用大电流来冲，末期用小电流，直至充满，这样便于保护电池。注意，我上面说到的价格都是在大商场中看到的价格，这个价格肯定是偏高的，这里只是给大家个参考而已，大家可以去超市或专卖店逛逛，价格会低一些。



▲充电宝 1 代



▲充电宝 2 代

后记，前两天陪星夜去电脑城买充电电池，看到一个摊位是专门卖GP电池的，了解到一些报价。充电宝1代带4节1300mAh套装报价为75元，充电宝2代带4节1600mAh套装报价95元，充电宝3代带4节1800mAh套装报价260元，另外还看到一种带4节1600mAh的快充套装，可以4小时快速充满，报价为195元（商场的报价为260）。GP1800mAh开价38元1对，我还价到33元买了1对。另外，这里也有工业包装的GP1800mAh，开价28元1对，应该还能还价。说是工业包装，其实与正规包装没有多大差别，就是没有加上GP防伪标识，因为它并不会在市面上销售，是作为出口产品的。在我们的强力推荐下，星夜最后花260元咬牙买下了充电宝3代，成为了本编辑部电池之王！照他的计划，以后他还要将电池用在数码相机上、玩具遥控车上、手电筒上、随身听上……真算是一石数鸟啊！



▲充电宝3代



次世代1800mAh充电电池是一款性价比比较高的电池，每节的价格在10～12元（我在数码相机店里买的2节25元），实际使用效果相当不错，而且目前这种电池基本没有假货，可放心购买。与次世代1800mAh类似的还有一种叫佳亿1800mAh的镍氢电池，上海产的，价格约12元／节，实际效果也很不错。其他诸如劲牛1600mAh（网上售价15元／节）、品新1500mAh等都属于国内品牌中比较不错的选择了。至于国外产（主要是日产）的镍氢电池价格都非常高，有次在商场看到的IMAX4节1800mAh加充电器共220元，其他诸如柯达、奥林巴斯等品牌的充电电池价格还要高。最近三洋也将在国内市场推出由青岛海尔代理、日本制造的全中文包装1850mAh镍氢电池，估计售价会在20元以上，网上团购的价格最低为17元。虽然价格贵一点，但三洋的品牌能够保证相当的质量，有条件的玩家就选择吧。



2800mAh的镍氢电池？

见到这个超大容量的镍氢电池相信谁都会张大嘴巴，包括那天在电脑城的一个小摊上无意中瞥见它的我。

"哇！2800毫安的！"我当时一点都不掩饰自己的兴奋。

BOSS是个MM，她不屑地瞟了我一眼，应了一句："是啊！"

"什么时候出的，怎么一直没见过。"

"早就出了。"

"多少钱？"

"1节18块。"

"这么贵，能不能少点。"2800mAh只要18元，太值了，我已经决定买了，但还想还点价。

"你买多少？"

"先买2节吧！"我想先买2节试用一下。

"2节？那不能少！买多点才能少。"

"哎呀，便宜点了，用得好我肯定会再来买。"

……

好说歹说，最后终于以30元的价格买了2节，我乐滋滋地像装宝贝一样将它们装进包里。

后来慢慢转，无意中在另一个摊位上也发现了这个"2800"的身影。

"这个多少钱？"

"1节10块！"

我感到一丝不妙："拿给我看看吧。"

BOSS爽快地递给我，我睁大眼睛仔细检查，最后终于得出一个不愿相信的结论：与我刚才买的那个一模一样——那个JSMM，我……

"你怎么了？要不要？"BOSS看我对着电池咬牙切齿，一幅吃惊的表情。

"不要！"我转身就走。

"好了好了，7元1节卖给你了……"

7元？BOSS这话不亚于最后给我一记超必杀，我强忍着不晕倒离开那里……

我不是心痛花15元买了只要7元的电池，而是从这个价格意识到我买的所谓2800mAh电池是地地道道的"水货"，算了，我也懒得去找那个JSMM理论了，只当买个教训了。

我在这里给大家说这段经历就是要大家引以为戒，在小摊上看到这种电池千万不要买。其实这种叫"TAMIYA"的2800mAh镍氢电池也并不是全无来历，它原来是日本有名的"田宫模型"专门为四驱车准备的大容量电池，在国内其实极难见到它的身影，即使见到价格也不菲。结果国内的某电池商将它的封皮"借用"过来，诞生了这种只要7元的TAMIYA2800mAh。(当然，这些信息都是我上当后才了解到的，否则，怎能发生那种"惨剧"。)其实不光是这种TAMIYA2800mAh，市面上还有许多包着漂亮封皮的"名牌电池"，什么索尼、松下、三洋都有，价格都不超过8元，大家看到这种电池最好掉头就走。





工业包装镍氢电池

如果大家逛逛电脑城，应该能发现不少工业包装的充电电池。这种电池是电池制造厂家直接向其他厂家销售的电池。这种电池一般包装简陋，价格便宜，但是实际使用效果却不见得比正规包装的电池差，因为这种电池很多也是有品牌的，比如三洋，次世代等都会生产这种工业包装的电池，规格从1500mAh到1800mAh都有。我不久前就买过两节次世代1800mAh的工业包装电池，每节8元。从测试效果看来与有包装的次世代1800mAh相差无几，所以非常划算，推荐给缺钱的玩家。

关于电池的容量

充电电池表示容量的单位是“mAh”，其中mA表示毫安，h表示小时。比如1300mAh的电池，以130mA大小的电流放电，该电池可持续放电10小时。GBA不插卡时本体耗电是80mA左右，加上正版卡一般在100mA～110mA左右，如果是D卡一般达到120mA～130mA。按理说GP1300mAh的电池能够连续使用10个小时，但实际情况是达不到的，也就八九小时左右，这一方面是卡带的原因，一方面是电池的原因，不同的卡带耗电量是不同的，很多都要比130mAh高（比如D版《铁拳》达到150mA～160mA）；另外充电电池实际容量与标称容量有一定差距。如据香港消费月刊的评测，GP1600mAh的实际容量约为1500mAh左右。网上有一些数码相机爱好者也做过各种充电电池的测试，很多充电电池都只能达到标称容量的80%～90%左右。为此我也亲自拿手头的一些充电电池进行了测试。

亲自测试

测试电池：

GP1800mAh（全新）

次世代1800mAh（使用15次左右）

佳亿1800mAh（使用5次左右）

次世代工业封装1800mAh（全新）

水货田宫2800mAh（全新）

测试充电器：GP充电宝1代，充电电流100mA。

测试机器：编辑部GBA，加了背光板。

测试卡带：D版《黄金太阳 失落的时代》

测试工具：FUKE DT-830B万用电表

以上电池基本都充了24小时，由于是100mA的恒流充电，所以保证电池充满。



因为测试电池太多，为了节省时间，所以用加了背光板的机器和D版卡带，以增加耗电量。GBA开机后，音量开至最大，背光灯也调至最大，什么键也不按，让机器自动循环演示《黄金太阳》的标题动画，用万用电表测得此时GBA工作电流在220mA～230mA之间变动。

各电池放电情况如下：

	GP1800	次世代1800	佳亿1800	工业封装1800	水货田宫2800
绿灯→红灯	6小时53分	5小时50分	5小时55分	5小时55分	4小时5分
红灯→熄灭	55分	41分	50分	44分	40分
总时间	7小时48分	6小时31分	6小时45分	6小时44分	4小时45分

从上面的表可以看出，GP1800mAh的表现最为优秀，到底是名牌电池，其他3款1800mAh的镍氢电池表现都差不多，特别是工业封装的1800mAh表现很令人满意，效果一点都不比有包装的差。而水货田宫果然是地地道道的水货。在此根据上表粗略计算一下各电池容量，GP1800mAh：230×6.8=1564mAh；次世代1800mAh的：230×6.5=1495mAh；佳亿1800mAh和工业封装1800mAh：230×6.75=1553mAh；水货田宫2800mAh：230×4.75=1093mAh。大家注意：这个测试出的实际容量数值只能作为参考，并不一定就是电池真正的实际容量，因为根据不同的放电电流和测试环境，测试出的数据都有一定差距，算出的数值也会有差别。所以上表的意义更大在于电池间的横向比较，特别是4款



1800mAh 的镍氢电池之间的比较。

最后顺便测试了 GBA 使用不同卡带的电流，当然就不使用背光 GBA 了，而是普通的 GBA，音量开最大。Z 版《黄金太阳 开启的封印》在标题画面的电流在 80mA～90mA，进入游戏中电流为 100mA～110mA；Z 版《口袋妖怪 蓝宝石》标题画面 80mA～90mA，游戏中 90mA～100mA；D 版《黄金太阳 2》和《WE》在游戏中的电流都在 120mA 左右。EZ 烧录卡的《机战 OG》和《黄金太阳 开启的封印》，标题画面80mA～90mA，游戏中100mA～110mA。(EZ 还是很省电的) 根据这些数据，用 2 节 1800mAh 的镍氢电池玩 GBA，最起码能够连续使用 13 小时以上，很不错了。

镍氢充电器

说完了镍氢电池，我们再来说说镍氢充电器。俗话说，好马配好鞍，镍氢电池还必须有镍氢充电器来配，一个好的充电器不仅能够对电池充电，还能对电池有保护作用，延长电池的使用寿命。充电器主要分为快充和慢充，先来谈谈何谓快充何谓慢充。以一节电池的标称容量为 1C，充电电流在 0.1C～0.2C 之间的为慢充，大于 0.2C 的为快充，大于 0.8C 的为超快速充电，而小于 0.05C 的则是涓流充电。以一节1800mAh的镍氢电池为例，充电电流在180mA － 360mA之间的为慢速充电，而同样 360mA 的充电电流，对一节1300mAh的电池则就是快充。由此可见，快充还是慢充是个相对的概念，和电池本身的容量有极大的相关。

慢充充电电流很小，充电时间也比较长，一般需要 10 个小时以上（视电池不同而有差异，GP 的充电宝 1 代充 GP1300mA 需要 14 小时），但慢充对电池没有伤害，而且充得也比较满。快充的充电电流比慢充要大得多，所以充电时间短，一般 4 个小时左右就能搞定，但快充并不能把电池完全充满，而且充电时很容易使电池发热，极大影响电池寿命。不过现在很多好的充电器快充时采用脉冲充电的方式来充电，这种充电方式的电流不同于普通恒流充电电流（慢充用的都是恒流充电，电流在慢速范围，并不会引起电池过热的问题，但快充就不行了），充电电流的输出不是直线，而是正弦波。波峰时，电流最大，然后马上进入波谷，几乎是没有电流。这样设计的目的是为了让电池有一个恢复时间，从而减少大电流产生的热量，使电池发热控制在一个可接受的水平。现在市场上看到的百余元左右的快速充电器，基本都采用这个方法。另外，好的快充带有防过度充电保护功能（过度充电和电池发热是缩短镍氢电池使用寿命的两个主要原因）。市面上销售的充电器控制过充的方法一般有 3 种。



▲IMAX充电器


▲带变压器的充电器


▲镍氢、镍镉两用充电器


▲太阳能充电



▲柯达充电器



▲GP 充电器

1. 时间控制

以IC控制定时断电，这种方式成本较低，也较为普遍。如充电宝 2 代使用的就是这种 IC 断电方式，充电达到 16 小时后充电器会自动切断电源停止充电。

2. 温度感应自动断电

这种方式是检测充电时的温度变化从而控制断电，当电池充满时温度会上升，这时候就自动断电。不过这种方式不太稳定，较早的快充大多采用这种方式。

3. △ V 电压自动检测

这种方式也就是一般所说的微电脑控制，它通过检测电池两端的电压变化来进行断电控制，采用这种方式的充电器成本也是很高的。

高档充电器一般采用温度控制和电脑芯片控制相结合的方法来控制充电，从而保证了电池不会过冲也不会过热。如奥林巴斯BU200充电器（带 4 节电池的套装市场价约 200 左右）以及 GP 充电宝 3 代都是这样，在电池充满后会自动转为涓流充电，其在一定时间后会自动断电。国内品牌中劲牛 KN5060 充电器也是这种类型。这个充电器在各大电子市场都有，基本可以在 65～70 间拿下，做工不是很精致，但效果不错，属于性价比很高的产品。

大家千万注意，镍氢电池对充电要求较高，因此镍氢充电器内部加设了专用的充电控制集成电路。而镍镉电池充电要求较低，可以使用镍氢充电器。所以不能将镍镉充电器用于镍氢电池，否则极有可能使电池受到损伤。市面上有很多劣质充电器，价格很便宜，在10~30元不等。这些充电器偷工减料，多半是直接将直流电压加到电池上，还有些镍氢充电器是廉价的镍镉充电器简单改进而来。建议大家不要购买这些廉价的充电器，虽然对镍氢电池充电也有效果，但对电池的损害却是非常严重的，所以买充电器最好还是买一些有品牌的配套装较好。

充电时间

对于一些没有定时断电或微电脑断电功能的充电器，我们必须手工来控制断电，以免电池过冲，也就是人工控制充电时间，一般充电时间是根据下面的公式来计算的：

电池所需的充电时间＝电池容量值×充电系数÷充电电流

公式中的充电系数会随电池的不同和充电方式的不同而有不同，为方便计算，快充时取1.2，慢充时取1.4。比如一颗1800mAh的电池以200mA的充电电流慢充，它需要充电12.6小时（12.6=1800×1.4÷200）；以500mA的充电电流快充，它需要充电4.32小时（4.32=1800×1.2÷500）。这样，即使你购买了构造简单的劣质充电器，利用以上的关系可以保证电池的充电时间，将对电池的损害减小到最低程度。

镍氢电池的保养

最后我们来谈谈镍氢电池的保养。充电电池都有使用寿命，好的电池一般厂方宣称可以充放电500~1000次，当然这个仅仅是理想值，实际使用通常达不到这样的寿命，但只要合理地使用充电器，合理地保养电池，我们的电池仍然可以做到“延年益寿”。下面是一些注意事项。

1.新买的镍氢电池一般要经过3次充、放电，其性能才能达到最佳，特别是第一次充电时尽量充满且要用慢充，充电时间可适当延长。

2.虽然镍氢电池的记忆效应不明显，但不代表它没有，所以每次还是应该将电量用完了再冲，万不可用一会就冲一会，要一次充满。

3.镍氢电池在充放电30~50次之后可做一次深度放电，以恢复到最大容量。所谓深度放电是指将电池电压下降到0.85V~0.9V之间。大家都知道，一节镍氢电池的额定电压是在1.2V，在刚充满电的时候实际是超过这个值的，一般在1.4V左右。随着使用，电压会逐渐降低，在一般的使用场合，电压低于1V时，就基本无法使用，这个时候可通过低电压、小电流的放电使电池电压继续下降，达到0.85V~0.9V的时候镍氢电池(也包括镍镉)就能恢复到最大的容量，延长使用寿命。一般的充电器都有放电设计，比较方便，但有的没有这种设计，就可以考虑接上小灯泡手工放电，但是千万千万注意一点——严防过度放电，电压低于0.8V就是过度放电，过度放电有可能对电池造成不可恢复的伤害，所以放电时最好能备上电压表，时刻观测电池两端电压，到达0.85V~0.9V就应该停止放电了。其实对于没有条件的玩家还是不要对镍氢电池放电的好，免得弄成过度放电得不偿失。另外，镍氢电池也不要用于遥控器之类的小电流电器，也是为了防止过度放电。



▲不爱惜你的电池，这就是下场！

4.电池充电时，一定要注意充电器周围的散热，特别是快充。

5.刚充满的电池不要立刻放入GBA，此时温度和电压都偏高，应稍微放一会再用。

6.尽量不要长时间不使用镍氢电池，镍氢电池在放置几个月后会进入一种“休眠”状态，这样会使寿命降低。镍氢电池要长期保存前，应该充电到80%左右，然后再保存。再次使用的时候，先将余电用完，然后再慢充2~3次。

7.不同品牌、不同容量的电池不要混用。

8.要注意电池绝缘皮的完整性，一旦发现有破损应该用透明胶布粘牢，否则很有可能引起短路，严重的可能会烧坏电池和电池仓。

9.平时注意将电池保存在干燥的地方，否则电池会自放电。也不要让电池的电极相接触，如果电池太多可以考虑买一个专用的电池盒。



10.有万用电表的玩家可以自己测试电池的电压，来检验电池充满与否，或是否有坏掉的电池。

结语：以上给大家介绍的主要是镍氢电池，对于镍镉电池基本没有提到，其实GBA也能使用镍镉电池，只是不太推荐罢了，毕竟容量太小，支持不了多久，而且使用起来也不太方便（记忆效应）。目前较好的选择当然还是镍氢电池了，资金充裕的玩家可以考虑购买各种品牌的电池充电器套装，一次搞定；如果是穷玩家，可以多去电脑城逛逛，工业镍氢电池＋劲牛充电器也是不错的选择了。不管怎么样，用镍氢电池就是为自己省钱。

GBA烧录系统全接触
——新年选购指南

文：最恨苦瓜

GBA烧录器，就是可以把GBA游戏从电脑上COPY到GBA卡带上的一种装置。借助烧卡器，除了可以玩到大量最新的游戏，还可以让GBA实现众多的扩展功能，比如可以把FC游戏合卡、电影片断、电子书、电子漫画、音乐播放以及各种“模拟器on GBA”烧进卡带里在GBA上使用等等。经过一年多的发展，技术越来越成熟的烧录器随着生产工艺的提高，制作成本不断降低，价格也变得“平易近人”起来。由于存在巨大的利润空间，GBA烧录器一时成了众厂商竞相追逐的香饽饽，国内各大有实力的电子小组要么依托电子厂家要么自己作坊式地生产，都想在市场上分一杯羹，新近杀入市场的XG Flash更是以其出众的性能和低廉的价格在原本已经烧得火热的GBA烧录器市场上浇了一大把油，GBA市场也因此热得发烫。烧录器市场竞争越激烈，广大的GBA玩家就越受益，因为作为最终用户的玩家可以享受到更低价格、更高质量、更好服务的产品。然而，面对可以用纷乱繁杂来形容的烧录器市场，不少人在选购时难免会举棋不定，本文将从玩家最关心的速度、兼容性、耗电量等方面对目前市场上流行的几款烧录系统做一次横向测试比较，希望能对正在考虑入手的玩家有所帮助。



上篇(介绍篇)

名词解释：

ROM：GBA卡带上存储的软件信息。ROM储存在电脑上就是以“.gba”或“.bin”结尾的文件。(为了节省磁盘空间，现在的ROM一般被压缩成了ZIP文件)重要说明：MB不等于Mb，电脑上的容量用MB（Byte），但GBA卡带容量用的是Mb（bit）。1 Byte = 8 bit，也就是说GBA 128Mb卡带的真实容量是16MB。换句话说，一张GBA 128Mb卡带的只相当于电脑上的16MB的USB闪存盘。

烧录系统：由烧录器和可擦写卡组成，其基本功能是将电脑上的GBA ROM格式的信息（游戏ROM、存档信息、电子书籍、MP3等）写入可擦写卡带和将卡带上的ROM信息备份到电脑上。

烧录器：用于卡带与电脑之间传输数据的工具，其核心是一块读写芯片的装置。各厂家的烧录器各自不同，有的只是一条数据传输线（连接电脑与GBA主机），通过GBA主机烧写；有的是数据传输线加上一个独立的烧卡器（可以脱离GBA主机使用）。

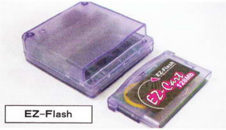
可擦写卡：GBA ROM的载体，用来存储各种游戏ROM或者其他的ROM文件（如电子书、MP3等），可通过烧录器反复擦写（更改ROM的内容）。

存储方式：目前GBA上的游戏分三种存储方式（SRAM、FLASH和EEPROM存储方式），不同存储方式对应不同的卡带存储硬件，这是由游戏制造商规定的格式，无法更改，但某些可擦写卡可以通过模拟等方法支持多种存储方式（比如使用SRAM模拟FLASH和EEPROM方式）。

市面上流行的烧录系统介绍

EZ-Flash VS. XG-Flash

EZ-Flash一直被国内玩家称为烧录系统中的贵族，尽管它的价格一直居高不下（为了保持自己的贵族形象？），但是凭借其快速的烧录速度、出色的制造工艺以及良好的兼容性，EZ在广大玩家中树立了极好的口碑。EZ的烧录器是一个独立的小方盒，很精致，仅GBA屏幕般大小，采用USB接口，速度自然有保证；其烧录卡带记忆电池可自动充电，可以保证电池的超长寿命，不会丢失游戏进度。当然EZ也并非完美，从它推出开始直到现在或多或少都存在着某些BUG，10月初EZ曾出过的一批蓝色透明的128M卡存在软件也不











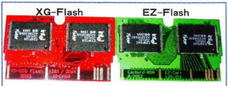
能解决的硬伤，主要体现在不稳定、容易死机和记录丢失上。开发者称出现此问题的原因是卡上固件（firmware）的程序BUG，而非元件或者生产质量的问题，现在的新卡已经全面解决了这个问题。从BUG被发现到用户反映到官方论坛上再到开发者作出反应，用时不超过2天，可见EZ对自身产品及售后服务的重视。EZ的软件更新速度是同类产品中最快的，提供的功能也是最全的，特别是它独有的支持游戏追加、部分游戏删除更换的合卡功能，无需为更换一个游戏重写整卡。不过其部分游戏删除、添加功能只能从最后一个开始删除或添加，未免有些美中不足，如果能从任何位置删除和添加那就更好了。

近来市面上出现了一款名为XG-FLASH的烧录器，其外型、标称性能和软件与EZ FLASH



的一模一样，简直就与EZ-FLASH是孪生兄弟，其实XG的开发者当年就是开发EZ的一员，后来因为某些原因退出EZ而开发XG，XG官方的说法是XG是EZ的OEM（Original Equipment Manufacturer，原始设备生产商）产品，所以做得跟EZ一模一样也就不奇怪了。虽然外形基本一样，但是XG的部构造还是与EZ有一些细微差别，比如Flash的新旧、记忆电池（XG电池不可充电）和写卡器的元件都与EZ有些不同，这些都是影响XG的价格比EZ便宜的原因。XG的介入使得原本看似稳定的烧录器市场一时间天下大乱，独家推出的限量2003套256M 698元的特惠价格在市场掀起轩然大波，其他品牌的烧录器纷纷被迫走上打价格战的道路，其中其直接竞争对手EZ更是被迫将256M套装价格从1050调到前所未有的780！（LIKY注：目前已经降到698元。）廉价加上高质，的确令无数玩家怦然心动，甚至连某香港游戏机硬件代理商也看中了XG的高性价比而有意将XG重新包装之后再投入海外市场，XG的实力可见一斑（“钱”途无可限量啊）。为了满足玩家的需求，XG特地新推出了多款彩色版本，有橙、透紫、珍珠白等等7种颜色，不过，XG的包装比较像玩具，没有什么高科技的“酷”感。包装附带了一张软盘，带有一个所谓的“GB-A XG-Flash 管理器 2.0版”程序，但这只不过是把EZ的烧卡程序换了个外壳而已。现在开发者在其官方网站宣布将潜心研究XG下一代产品而不再为XG独立开发烧录程序，把所有问题的解决依托在EZ的软件更新上。唉，谁叫两家出于同宗呢？只是希望XG二代能给人带来更大惊喜。

EZ在新版的1.08版烧录程序中加入了卡带认证功能，能够屏蔽XG卡带，但是这个功能把自己的一部分用户也屏蔽掉了，引起EZ用户的不满，很快EZ用户释出1.08破解版，EZ只有（无奈地）发布1.08a版，保留卡带认证，但取消限制，看来这场战争还得继续打下去。



▲大致看来，两者的内部构造没有什么明显的区别。

北通智慧宝盒 VS. 新慧福智慧宝盒





市面上以智慧宝盒冠名的烧录系统有两种：一种由国内知名游戏机周边厂商北通出品，另一种由新慧福出品。

北通应该是国内最早推出烧录器的厂家之一了，但由于某种原因，其官方一直声称自己是某国外产品的国内代理（？）。北通采用的是有独立电源的独立烧卡器，其面板正面的面板左右二边各有4个信息指示灯，可以很清楚地了解到游戏烧录过程中发生的情况．它最特别的地方是它的对拷功能，烧卡器本身带有两个插卡槽，一边插母卡一边插目标卡（智慧卡），可以脱离电脑直接进行卡对卡复制操作，对于游戏店老板来说这可是个很有用的功能。不过它块头太大（3个GBA大小），不方便携带。另外卡带的块头也不小，标准的GB卡规格（相当于两块GBA卡）。由于是很早期的产品，这款宝盒已经停产了，市面上不再有出售。北通称将于明年春节后推出其下一代产品。



▲北通的聪明卡，体积庞大。

仔细对比一下北通和新慧福两家公司出的智慧宝盒就会发现，这两种宝盒无论从配置、外型还是性能都有着惊人的相似，惟一不同的也许就是烧录器颜色和烧录卡大小了：新慧福的烧录器是亮银色，比原本北通的暗蓝色和黑色时尚多了；新慧福的烧录卡是真卡大小，北通的则是饱受批评的大卡。有消息指新慧福的宝盒其实是北通宝盒的升级版：烧录器是一样的，烧录软件是通用的，烧录卡用的芯片也是一样的（三菱）。不过，我们关心的只是烧录系统的性能高低和好用与否，至于两家公司到底有什么关系就不得而知了。



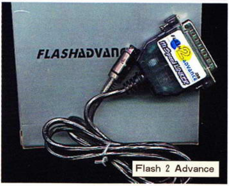
▲新慧福的聪明卡是GBA卡的标准大小。

这款烧录系统不支持合卡功能，如果用128M的卡带来玩64M和32M的游戏那将是对卡带容量的极度浪费。新慧福将于不久之后（也是明年春季？）推出新版本烧录系统，新产品卡带将全线使用Intel芯片，且将加入合卡功能！新版256M套装的参考价格在750左右。从广告看来这款新产品在价格和性能上都有不错的吸引力，到底效果如何，还有待时间来验证。另外关于合卡软件，最新的2.2版将于近日发布供测试使用，相信宝盒的用户很快就能用上正式支持合卡的烧录程序了（大家可以放心选购128M及更高容量的卡带了）。



▲新慧福智慧宝盒的标准配置。

Flash 2 Advance VS. GBA Link





要说烧录系统中真正具有王者之气的，毫无疑问应该是Flash 2 Advance（又叫做GBAX Pro，是其早期烧录器GBAX的升级版本）。F2A制造商是法国的visoly公司（这可是真正的老牌烧录卡制造商哦，他从GB时代就开始开发烧录系统），使用的是全金属外包装，非常前卫，半透明的卡，只能用一个“酷”字来形容。F2A取消了烧录器，直接用GBA来写入游戏，全套设备只有一张卡和一条并口线。因为取消了烧录器，一部分电路必须做到连接线上，只有并口的体积才能足够装下这些电路，所以F2A没有采用USB接口。尽管没有用USB接口，但F2A的烧录速度在众多烧录系统中绝对是最快的，这是因为它无论在设计、选料、生产制造还是在后续软件开发上都不惜工本（老外就是比较舍得用好东西）。F2A使用的Writer程序非常直观、美观，使用很方便，不用安装任何驱动，真正即插即用。因为是国外的产品，针对的是一些高消费地区，所以它的价格很高，在国内市场上不多见，只有少数大规模的电玩店才偶尔会摆出一两套来。



▲Flash 2 Advance 包装精美。



▲已经改装好且换上特殊包装的 GBA Link 卡带。

把GBA Link拿来与F2A放在一起实在是很不公平，但从烧录器的本质原理上来说两者是一样的：都是通过数据线直接连到GBA上通过GBA主机刷写卡带。但GBA Link和F2A的卡带质量则完全不在一个档次上：F2A的卡带是正规厂家出品，无论在设计还是做工上都精益求精，完全兼容三种存储方式；GBA Link是由标准D版卡带改装，通过手工焊接连线，SRAM和FLASH存档方式需要对应不同的卡带，EEPROM方式则是通过SRAM模拟，由烧录软件自动打补丁。不过不管怎么样，我们不应该对一款只需不过200元就能买到的烧录系统奢求太多：这是市场上最便宜的GBA烧录系统了。国内著名电子小组“DIY电子工作室”本着“自己动手，丰衣足食”的精神制作了这款电玩史上最便宜的烧录系统，并无私共享其烧录系统的原理和制作方法，实在令人敬佩。

GBA-Linker由于制作成本低和生产设备投资小等原因在价格上有着其他烧录系统无法比拟的优势，乍一推出就引起了公众的高度关注，深受没有经济条件的又想过把瘾的“无产阶级”的喜爱，但是一分钱一分货的道理大家还是清楚的，GBA Link不支持合卡和记忆存储的兼容性问题现在已经成为制约其发展的两大瓶颈，好在开发者还在不断完善这个系统，最新推出的可以兼容所有存储方式的烧录卡（★图GBALINK2）无须任何跳线或开关即可直接烧录，128M支持合卡的卡带也正在开发中。随着问题的不断解决，相信GBA Link明天将会越来越美好。



▲GBA Link 卡带也有不同的包装。

WinSunX Linker VS. GBAX


WinSunX Linker



GBAX

WinSunX其实是烧录系统中的老牌子了（与EZ几乎同时推出），香港出品，因为这款烧录器主要是面向海外用户，所以国内的知名度不高，市场上也很难见到。这款烧卡器的外型和GBAX（法国visoly的早期GBA烧录产品，也叫Flash Advance）几乎一模一样，不过WinSunX Linker的外壳是黑色的而不是GBAX的半透明。烧卡器的侧面有一个开关，可以控制烧录器的三种状态，分别是关、烧GB卡带和烧GBA卡带。烧录


▲ WinSunX Linker。

器采用的数据接口是并口，但其电源必须通过USB电缆或者外接电池盒提供，这种设计似乎有些累赘。至于卡带，GBAX用的是比标准卡稍大的黑色透明卡，后期的256M版本是蓝色半透明。WinSunX采用的黑色半透明外壳，外观上还挺不错，不过卡带的SRAM和FLASH存档方式必须通过拨动卡


▲ GBAX。

带顶部的开关手工转换，由于开关的质量不太好，很容易折断，玩家使用时必须要小心才是。国内烧录器市场竞争变得越来越激烈，有意在国内市场进一步发展的WinSunX也必须要与时俱进——推出下一代产品。图1是新版本烧卡器的工程设计图纸，图2是工程样品，外型改成了扁立方体，增加了对WinSun Q卡（WinSun的另一系列GBA卡带，原来只可以用对拷器直接复制母卡内容）的支持，把对拷器的功能也集成进来了，采用的是大势所趋的USB接口，新产品应该不会令人失望。





GBA烧卡器介绍篇到此结束！
请继续关注下篇——测试篇！

下篇(测试篇)

首先我们对上篇的各个烧卡器的介绍以表格的形式作个总结，

硬件

	EZ Flash	XG Flash	北通智慧宝盒	新慧福智慧宝盒	WinSunX	F2A	GBA Link
烧卡器	独立烧卡器，GBA 屏幕大小	独立烧卡器，GBA 屏幕大小	独立烧卡器，3个GBA 大小，带卡对卡对拷功能	独立烧卡器，3个GBA大小，带卡对卡对拷功能	独立烧卡器，4/5 个GBA 大小	电路板集成在数据电缆的并口接口中	电路板集成在数据电缆中间的小方盒中
烧录接口	USB	USB	并口电缆	并口电缆	并口电缆	并口电缆	并口电缆
电源	USB 电缆供电	USB 电缆供电	独立电源	独立电源	独立电源或USB 电缆供电	并口电缆供电	并口电缆供电
烧录卡芯片	Intel	Intel	三菱	三菱	Intel	Intel	不定
支持容量	64M、128M、256M	64M、128M、256M	64M、128M	64M、128M	64M、128M	64M、128M、256M、512M、1G	64M、128M
需要驱动程序	EZ-Writer WDM 驱动程序 1.10 版	EZ-Writer WDM 驱动程序 1.10 版	DriverLINX Port I/O	DriverLINX Port I/O	不需要	不需要	不需要
配件	USB 电缆	USB 电缆，软盘	并口电缆、变压器、说明书、光盘	并口电缆、变压器、说明书、光盘	并口电缆、USB 电缆、说明书、软盘	并口电缆、说明书、光盘	并口电缆、说明书、光盘
厂商	国内	国内	国内	国内	香港	法国	国内

参考价格比较（单位：元）

	EZ Flash	XG Flash	北通智慧宝盒	新慧福智慧宝盒	WinSunX	F2A	GBA Link
64M 套装	/	/	停产	300	400	480	198
128M 套装	490	475	停产	470	500	730	/
256M 套装	690(网上最低报价)	665(网上最低报价)	/	/	/	980	/
保修	一年保修	一年保修	一个月包换，半年保修	三个月包换，一年保修	一个月包换，一年保修	一般是六个月保修	三个月包换，一年保修

软件比较

	EZ Flash	XG Flash	北通智慧宝盒	新慧福智慧宝盒	WinSunX	F2A	GBA Link
软件版本	EZ Client V1.08a	GB-A XG-Flash 管理器 2.0	BurnGBA V1.0	新慧福 GBA 智慧宝盒烧录程序2.0	Xlinker 5V1.05	F2A Writer 1.3	电子DIY-GBA Link 3.01
语言	简体中文/繁体中文/英文	简体中文	英文	简体中文	英文	英文	简体中文
支持平台	98/2000/XP	98/2000/XP	98/2000/XP	98/2000/XP	98/2000/XP	98/2000/XP	98/2000/XP
支持 ZIP 包直接提取	支持	不支持	不支持	不支持	不支持	支持	支持
支持合卡功能	支持	支持	不支持	不支持	支持	支持	不支持
支持部分游戏删除更换	支持	支持	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持

测试

对烧录系统进行测试的目的就是利用测试所得的数据对现今的烧录系统进行一个全面的比较，以方便玩家更好地挑选适合自己的产品。测试由以下几方面组成：速度、兼容性、耗电量等。

测试硬件平台

CPU：C300A
主板：奔驰 6BX3A 440BX
内存：256MB HY SDRAM
操作系统：Windows 98 SE

测试烧录系统样本

由于北通的智慧宝盒和visoly的GBAX已经停产且市面上不再有出售，所以这次测试没有收集这两款产品。这次分别收集到了GBA Link(SRAM 版本)和智慧宝盒的64M，XG和WinSun X的128M，EZ、XG和F2A 的 256M7 种不同厂家不同型号的产品。

烧录速度

烧录速度恐怕是玩家最关心的指数了吧，速度是衡量一款烧录系统设计、做工、性能等的最重要指标之一，而且谁也不愿意为了烧一个游戏等半个小时吧。(^-^)

测试用 ROM：

64M：0760《口袋妖怪 红宝石》、0787《洛克人 EXE3》、0776《塞尔达传说》、0757《口袋妖怪 蓝宝石》。

128M：0731《Doom II》、0757《真人快打》。

游戏容量	EZ256M	XG128M	XG256M	智慧宝盒 64M	WinSunX128M	F2A256M	GBA Link64M
64M	1 分 34 秒	1 分 35 秒	1 分 35 秒	5 分 37 秒	4 分 13 秒	1 分 23 秒	2 分 46 秒
128M (64X2)	3 分 15 秒	3 分 15 秒	3 分 15 秒	/	8 分 24 秒	2 分 39 秒	/
128M	3 分 19 秒	3 分 18 秒	3 分 18 秒	/	8 分 30 秒	2 分 44 秒	/
256M (64X4)	6 分 17 秒	/	6 分 14 秒	/	/	5 分 52 秒	/
256M (128X2)	6 分 17 秒	/	6 分 17 秒	/	/	5 分 52 秒	/

由于EZ和XG这两种卡烧合卡时引导程序要占用0.25M空间，不能用满容量的ROM来烧录，所以每次测试时都是用一个63.73M的ROM（0256《铁拳》）或127.75M的ROM（0717《指环王 双塔》）搭配其他ROM来凑足满容量。EZ和XG其实本是一样的产品，所以两种产品的速度基本上一样，可见这两个厂家的产品质量还是很稳定的。(笑)余下4种产品都是采用并口传输数据，但速度却有天壤之别。F2A是当之无愧的速度之王（烧录之王？），烧录一个64M的游戏只要83秒！智慧宝盒则最慢，337秒，是F2A的4倍！从表上数据分析，烧128M数据到卡里的时间是烧64M数据的两倍左右，据此推断，烧128M智慧卡将需要11分钟时间！智慧卡真可谓是"慢工出细活"。GBA Link的速度中等，WinSun X则偏慢。

兼容性

其实目前兼容性问题全部都出在对游戏存档的支持上，但是基本都能够得到解决。解决方式大致有两种：修改游戏ROM（打补丁）或者从烧卡器本身着手解决。前一种方法万试万灵，不过需要一一对应，比较麻烦；后者比较彻底，但也受到烧卡器硬件与开发人员水平的局限。目前的烧录系统的兼容性普遍较好，都能玩到98%以上的游戏。如果不存档的话则是100%。

	EZ Flash	XG Flash	智慧宝盒	WinSunX	F2A	GBA Link
支持存档方式	硬件支持SRAM和FLASH，EEPROM方式是SRAM模拟的	硬件支持SRAM和FLASH，EEPROM方式是SRAM模拟的	完全SRAM模拟，EEPROM存档方式须另外打补丁	硬件支持SRAM和FLASH但需要拔动卡带上相应的开关进行切换，EEPROM方式是SRAM模拟的，自动打补丁	完全硬件支持SRAM、FLASH和EEPROM	支持SRAM和FLASH方式但需要对应不同的卡带。EEPROM方式通过SRAM模拟，自动打补丁
口袋妖怪	存档正常，时钟功能无效	存档正常，时钟功能无效	存档正常，时钟功能无效	存档正常，时钟功能无效	存档正常，时钟功能无效	存档功能无法测试
黄金太阳1	正常	正常	正常	正常	正常	存档功能无法测试
PocketNES	正常	正常	正常	正常	正常	正常
ReadBoy	正常	正常	正常	正常	正常	正常

最近炒得最热的话题要数《口袋妖怪》的存档问题了，《口袋妖怪》使用了前所未有的1024K的存档大小，弄得一些烧录卡都不能正常支持。最早发现不能存档的是EZ，最快做出反应的也是EZ。EZ及时推出了新版的软件解决问题，而通用EZ软件的XG也因此解决了问题。至于GBA Link，由于这次只收集到不能存Flash档的SRAM版本卡带，所以无法测试，据说最新的全兼容Flash卡带配合最新版的3.01版烧写程序在存档方面是完全没有问题的。其他牌子没有出现存档问题，只不过全部烧录卡都无法使用《口袋》自带的时钟功能。

从硬件本身支持的存档方式来比较，F2A硬件支持3种存档方式，毫无疑问是兼容性最好的卡带；GBA Link由于是直接由D版卡改装而成，每次用的芯片不同，质量稳定性差，最容易出现兼容性问题；其他卡带暂时还问题不多。

耗电量

GBA的最大优势是其便携性，卡带是影响GBA耗电量的最重要因素之一，直接影响着GBA的使用，因此卡带的耗电量也是广大玩家关心的问题。

测试用电池：由于这次测试的目的是为了进行横向对比，所以这次选用的电池一种是性能较差、随处可见的555白色电池（1元4粒，中山张家边电池厂制造，不是广州电池厂的那种），一种是中规中矩的PowerMax（在屈臣氏买的促销装10元12+4粒）。

测试用游戏：3D类的游戏耗电量较大，所以采用了0256《铁拳》来测试，音量开到最大。

	EZ Flash	XG Flash	智慧宝盒	WinSunX	F2A	GBA Link
测试卡带	256M	128M、256M	64M	128M	256M	SRAM 64M
555 电池	42 分钟	40 分钟	52 分钟	1 小时 3 分	1 小时 15 分	1 小时 24 分
PowerMax	4 小时 16 分	4 小时 13 分	5 小时 6 分	5 小时 50 分	6 小时 20 分	6 小时 58 分

测试结果令人惊讶，号称最省电的EZ和XG的耗电量大得惊人，555白电池用不到15分钟就开始变红，再过25分钟彻底OVER！为了验证结果的稳定性，专门另外分别使用了4对555白电池和PowerMax电池反复测试，都得出相同的结果，总不可能是这次收集的样本全部有问题吧？智慧卡的耗电比较凶，与它使用的三菱芯片有关系；作为最接近官方卡带的D版卡的"D版"，GBA Link的改造型卡带占尽优势，当之无愧地夺得"省电之王"的称号。

LIKY 注：对这个测试结果我说几句。GBA Link 是由 D 卡改装而来，D 卡的内部 FLASH 芯片种类极多，质量参差不齐，因此耗电量也有很大差别，凭这一块 GBA Link 卡的测试结果就断定 GBA Link 是省电之王显然有些武断。另外关于卡带的耗电量，我曾经也进行了一些简单测试（可以参看本书 45 页"电池专题"的相关内容。），一直认为 EZ 比较省电，不过看到上面的结果后，我又专门测试了一下GBA运行EZ卡的《铁拳》的电流，发现电流竟然高达到160mA～170mA，而 GBA 运行 D 版《铁拳》的电流只有 120mA～130mA，的确与上面的"EZ 耗电量惊人"的结果吻合。但是，我随后又测试了 EZ 卡的《黄金太阳 1》和《口袋妖怪》，发现电流基本都在 100mA～120mA 左右，这与 Z 卡的差不多大。（手头没有 D 的《黄金太阳 1》和《口袋妖怪》，所以无法比较，不过相信 D 卡的电流不会比 Z 卡低。）所以我认为，不同的游戏可能会对以上几种烧录卡的耗电量的测试结果产生很大影响，可能用《口袋妖怪》或者其他的某个游戏作为测试对象，以上的结果会完全不同。所以，上面的测试结果应该只能作为一个参考。

总结

	EZ Flash	XG Flash	智慧宝盒	WinSunX	F2A	GBA Link
做工	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★
速度	★★★★	★★★★	★	★★	★★★★★	★★★
兼容性	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★
耗电量	★	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
价格	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★	★★★★★
售后服务	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★★
得分	22	22	19	19	23	22

★越多表示优势越大

虽然这样排名的科学性有待进一步探讨（因为各个指标的重要性并不相等），但这也算在一定程度上尽可能地反映了各种产品各个方面的优劣。

EZ Flash
购买指数：★★★★★

EZ在做工、速度、兼容性和服务等方面的质量是公认的，价格降下来后的EZ市场竞争力将更大，是款性价比极高的产品。

Flash 2 Advance
购买指数：★★★★☆

性能超群的F2A"高贵"的价钱把无数囊中羞涩的玩家拒之门外，是那些品质（速度）至上且有经济能力的发烧友才能拥有的东西。

XG Flash
购买指数：★★★★☆

和EZ师出同门的XG在价格方面略占优势，不过没有自己独立开发的烧录程序是它最大也最致命的缺陷，这样的服务实在难以令人放心。

GBA Link
购买指数：★★★★☆

Do It Yourself 中的典范 GBA Link 是"无产一族"的最大福音：GBA Link既可以满足基本要求，又提供了广阔的发展空间激发你的无限创造力。截稿前刚在网上见到高手把GBA Link的电路板改装后塞进卡口里面，和F2A一样，感觉非常棒。GBA Link最大的成功就在于全民DIY运动。

智慧宝盒
购买指数：★★★

这款产品的特点是慢，烧录速度和对拷速度慢（都要5分多钟的时间），连软件更新都慢（支持合卡的烧录程序老是出不来），在网络资源丰富的年代，对拷功能可能只对游戏店老板有用。

WinSunX
购买指数：★★★

WinSun X烧录系列在性能和价格都没有明显优势，还是等他们的下一代产品出来后再说吧。



好了，关于GBA烧录系统的介绍和评测就到这里，想必大家对选择哪种产品应该已经心中有数了吧。(^-^) 有任何意见或建议，欢迎发E-mail到hanyuu@etang.com与我共同探讨。



GBA日版游戏最强年鉴Vol.2

自从我们在《掌机王》第一辑中推出了《GBA日版游戏最强年鉴》以后，很多读者给我们来信希望我们能够将年鉴保留下来。在第二辑的时候考虑到间隔时间太短、游戏数量尚不够丰富、无法给人以收藏的感觉，所以我们省略了这个部分。要么不做，要做就做最好，这就是我们推出年鉴的理念。现在《最强年鉴》应广大读者要求重出江湖，这一次的年鉴补完了从2002年6月中旬到2002年12月所有的日版GBA游戏，希望对大家的GBA游戏收集有所帮助！这一次我们特地在年鉴中加入售价这一参数（虽然是日本售价，但也是有参考价值的），而且在大部分游戏的评价中有关于游戏的推荐评价，这样大家在购买游戏的时候就能够更清楚性价比是否适合自己了。希望大家都能够喜欢！



时尚公主

おしゃれプリンセス

推荐度 6

开发厂商	Culture Brain	发售日期	2002年5月24日
游戏类型	TAB	容量	32M
游戏人数	1～4人		
对应周边	GBA专用通信线		



专门为喜欢打扮的小女生们准备的时尚桌面类游戏。游戏讲述了女主角独自在家的时候突然遇到了来自时尚节目的火腿太郎，在火腿太郎的魔法帮助下，女主角成为了时尚公主，并参加了这个时尚节目。游戏的方式类似大富翁，通过轮盘转出步数并移动，然后发生剧情或者购买道具。当然游戏的目的仍然跟时尚这个主题相关，玩家要为女主角搭配不同的服装，而根据这些服装的组合游戏会自动判断玩家的时尚感觉，从而会影响到游戏的流程甚至结局。



售价　4800日元

可爱火腿太郎3　恋爱大冒险

とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ

推荐度 8

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002年5月31日
游戏类型	AVG	容量	64M
游戏人数	1～2人		
对应周边	GBA专用通信线		



GB系列上由任天堂自己出品的《火腿太郎》游戏已经是第3作了，这次的作品变成了AVG，而且可爱的火腿太郎不再是孤身一人，绸带小姐将作为太郎的同伴登场。这次火腿太郎为了捍卫仓鼠间纯真的爱情而展开了大冒险！游戏的画面比起GB版有了更大的进步，而各种各样可爱的仓鼠也同样是游戏的大卖点。官方定义游戏类型为对话AVG，所以这一次很强调交流的作用，而火腿太郎和他的伙伴们所用的仓鼠语也都通过可爱的动作来表现，十分适合女孩子来游戏。



售价　4800日元

总合足球 Advance

トータルサッカー アドバンス

推荐度 **5**

开发厂商 UBI Soft		发售日期 2002 年 5 月 31 日	
游戏类型 SPG	容量 32M	游戏人数 1～2 人	
对应周边 GBA 专用通信线			



从游戏的名字中就可以看出来，游戏的最大卖点就在于可以选择 38 个国家的代表队，而所有登场的选手采用的都是实名，总数更是达到了 2000 名！玩家可以参加的赛事也包括了欧洲各国的联赛以及世界杯，可以说涵盖范围相当广！除此以外，玩家还可以自行设定各种参数和竞赛规则，创造出只属于自己的联赛。除了丰富的游戏模式以外，设定部分也十分体贴，半场时间长短、金球制、场地条件和风向等都可一一设置！此外双人对战更增添了娱乐性和对抗性。



售价 4800 日元

家庭网球 Advance

ファミリーテニスアドバンス

推荐度 **8**

开发厂商 NAMCO		发售日期 2002 年 6 月 14 日	
游戏类型 SPG	容量 64M	游戏人数 1～4 人	
对应周边 GBA 专用通信线（可 1 卡 4 人玩）			



网球游戏在世界各地的玩家中都拥有很高的人气，1987 年 NAMCO 推出的 FC 版《Family Tennis》就以简单的操作和超高的对抗性受到了玩家的好评。本作就是继承了该版本优良要素并且有着超华丽画面的后续作品。游戏虽然简单、容易上手，但是要想获得好成绩也需要一番努力才行呢！除了内容丰富的单机模式以外，通过专用通信线可是实现最大 4 人对战，这个也是 GBA 版的特色之一。游戏还设置了“三岛平八”、“吉乃瞳”等隐藏角色，很有意思。



售价 4800 日元

决战实况棒球

カチンコプロ野球

推荐度 **6**

开发厂商 NOW PRODUCTION		发售日期 2002 年 6 月 21 日	
游戏类型 SLG	容量 32M	游戏人数 1～2 人	
对应周边 GBA 专用通信线			



众所周知，棒球在日本国内十分受欢迎，可以算得上是国民球类运动了。虽然这款游戏的制作者是一家不很知名的小公司，但是游戏却能让登场的赛场、球队和 360 名日本职业联赛选手全部以实名登场，这对日本的棒球 FANS 来说可是一大福音，不过对于我国玩家没有什么意义。比赛中解说员会根据赛况进行详细解说，好好把握这些信息对于比赛成功有很大的帮助！游戏包含多个模式，还能够 2 人对战，如果有玩家喜欢棒球，这款游戏会是不错的选择。



售价 4800 日元

爆转射击 陀螺大战 出击！ 爆斗！ 超磁力战斗！

爆转シュート ベイブレード いくぜ！ 爆斗！ 超磁力バトル！

推荐度 **7**

开发厂商 HUDSON		发售日期 2002 年 6 月 27 日	
游戏类型 RPG	容量 32M	游戏人数 1～2 人	
对应周边 GBA 专用通信线			



在动画和漫画领域均十分火爆的《爆转射击》再次在 GBA 上登场，这种顺应形势推出游戏的情况已经太多了！游戏由HUDSON推出，可以说是重视再现了原作的陀螺战斗，画面方面也可圈可点，惟一遗憾的是游戏在并没有放映原作动画的国内似乎不能引起太多共鸣。和前作相比，本作增加了部件属性战斗、磁力系统以及模式转换要素，还能够将自己的战斗成绩的记录同朋友进行比较。游戏中收录了目前系列各种周边中发售的所有陀螺以及部件，爱好者必玩。



售价 4800 日元

花札 纸牌 麻将 地下百货店 三国集合

花札 トランプ 麻雀 デパチカ 和洋中

推荐度 5

开发厂商	Global・A・Entertainment	发售日期	2002年6月27日
游戏类型	TAB	容量 32M	游戏人数 1人

对应周边 无



集合了花札、纸牌和麻将3种不同国家的桌面游戏的作品，售价很低！故事讲述了在地下百货商店经营饭馆的三姐妹为了取得厨师长称号而不断努力的故事。和GBA上其他桌面类游戏的卡通风格不同的是，本游戏走的是日式“美少女风”，请来3位“美少女”作为游戏代言人，分别代表了日中洋3种风格，至于这样的游戏是否有吸引力全在于玩家自己的观念了！本作中一共收录了7种桌面类游戏，喜欢这些游戏而且对“美少女”感兴趣的玩家可以考虑一下。



售价 3980日元

V-RALLY3

V-RALLY3

推荐度 9

开发厂商	INFOGRAME JAPAN	发售日期	2002年6月27日
游戏类型	RAC	容量 32M	游戏人数 1~2人

对应周边 GBA专用通信线



“《V-RALLY》系列”向来以华丽的画面和速度感在欧美赛车游戏爱好者很受欢迎，这次厂商为了在GBA上再现这些要素，特地采用了独特的3D引擎，使得更加注重2D表现的GBA同样能够显示出令人惊异的3D场景。除了堪称最强的画面以外，作为赛车游戏本作同样十分成功，种类丰富的赛车、地形多变的赛道以及各式各样的模式都使得GBA版同样再现了其他版本所能做出的各种效果。通过对战线可以实现双人对战，这也是很有趣的游戏方式！赛车FANS必买的作品！



售价 4800日元

恐怖惊魂夜 Advance

かまいたちの夜 Advance

推荐度 7

开发厂商	CHUN SOFT	发售日期	2002年6月28日
游戏类型	AVG	容量 64M	游戏人数 1人

对应周边 无



CHUN SOFT是日本最著名的文字类恐怖游戏厂商，旗下知名作品数不胜数，《恐怖惊魂夜》就是其中之一。这次的GBA是SFC版的完全复刻，其引人入胜的剧情、变化多端的分支路线，这些要素即使在很多年后的今天仍然十分吸引人！对于懂日文又喜欢AVG的玩家来说，这实在是一款很好的游戏，玩这款游戏就如同看一部出色的小说一样，该紧张的时候紧张，而在紧张的间隙又有恶搞的要素，绝对是打发时间的首选，但是对于日文要求过高也是游戏的缺点。



售价 4800日元

家庭明星职棒

ファミスタアドバンス

推荐度 7

开发厂商	NAMCO	发售日期	2002年6月28日
游戏类型	SPG	容量 32M	游戏人数 1~2人

对应周边 GBA专用通信线(可1卡2人)



NAMCO的当家棒球游戏最新作，人物的设计方面不同于其他走真实路线的棒球游戏或者KONAMI的《力量职棒》，十分特殊。游戏内容方面，只能说是一款中规中矩的棒球游戏，没有太多特色。游戏同样再现了2002年度日本职业棒球赛的最新资料，不过这一点对于国内玩家来说似乎也意义不大。游戏的模式比较丰富，玩家可以自由选择喜爱的方式来玩。系列一直以来的简单操作手感在本作中也得以完美保留，棒球游戏初心者也可以很轻松地玩下去。



售价 4800日元

原音 2 二重奏
Natural2 DUO

推荐度 **6**

开发厂商	OMEGA PROJECT	发售日期	2002 年 6 月 28 日
游戏类型	AVG	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线		



原作本身是PC上大受欢迎的恋爱育成类作品，移植到GBA上可以说是相当大胆的举动。剧情和原作也有较多不同，也就说GBA版基本上可以说是原创作品，而且在二周目还可以玩全新内容的DUO篇，在这个部分还搭载了本篇所没有的“事件融合”系统，很有玩头，对喜爱这个类型的玩家来说这款游戏是一大福音。游戏中还有众多迷你游戏，操作简单又有趣，为游戏增添不少色彩。游戏采用的自然是美少女画风的路线，而且还不少可爱的Q版镜头，绝对健康！



售价 4800 日元

黄金的太阳 失落的时代
黄金の太阳 失われし时代

推荐度 **10**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002 年 6 月 28 日
游戏类型	RPG	容量 128M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线		



前作《被开启的封印》凭借着华丽的画面和细腻的情节赢得了广大玩家的欢心，在相隔 11 个月以后终于推出续作。前作的画面一直为人称道，而本作自然也继承了这一点。除此以外，相比前作，本作可谓进化很多。地图画面上的解谜部分进一步加强，使得游戏还稍微带上了点一般RPG所缺乏的动作要素。游戏容量提升到了128M，而且还可以继承前作的纪录，这些要素都让本作在GBA的历史上占了一个重要的地位。对于游戏的评价就是：你可以不玩，但是不能不看！



售价 4800 日元

可爱宠物店物语 3
かわいいペットショップ物语 3

推荐度 **6**

开发厂商	太平洋世纪机械工场	发售日期	2002 年 6 月 28 日
游戏类型	SLG	容量 32M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线		



这是一款很特殊的宠物类游戏，玩家所要做的不再是单纯的培育宠物的事，还需要自己动手捕捉宠物、开办宠物商店、接受客人委托等，其RPG要素相当浓厚！因为游戏包含了多种要素，所以游戏的可玩性非常高，而且很多玩家都会发现自己对其中某一部分特别感兴趣。游戏的画面虽然说不上很出色，但也达到了GBA游戏的水准，而且有很多插画相当可爱，女性玩家一定会喜欢！通过通信可以和伙伴们交换宠物，或者利用双方的宠物进行对战，乐趣无穷！



售价 4800 日元

怪兽之门
モンスターゲート

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002 年 7 月 4 日
游戏类型	A・RPG	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线		



这款游戏本来是KONAMI的街机作品，结合了KONAMI所擅长的卡片游戏和《风来之西林》式迷宫探险游戏要素。这两种原本没有什么关系的游戏类型本身就已经很吸引人了，经过开发全新类型游戏高手KONAMI的打造以后更是有机地结合在了一起。游戏本身最大的特色在于可以选择多种职业，而每种职业之间的差异也十分显著，这样使得游戏的攻略方式也会随着职业的不同而产生很大的变化。喜欢这两种类型的玩家都不能错过这款游戏，它绝对不会让你失望的！



售价 4800 日元

游戏王 对战怪兽7 决斗都市传说
游戏王 デュエルモンスターズ7 决斗都市传说

推荐度 8

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年7月4日
游戏类型	卡片RPG	容量 128M	游戏人数 1人
对应周边	无		



一款游戏如果出到了7代还没有什么变化，那么这个系列也就差不多快要终结了。KONAMI在短短几年之间不断在各个机种，尤其是GB系列主机上推出大量《游戏王》卡片游戏作品，已经显得力不从心了。在GBA版前两代专家版没有取得预期的大成功以后，KONAMI果断地将游戏类型变成了RPG。但是从实际游戏来看，除了规则变简单、移动方式更自由以外，本作并没有太多新意，所以其销量也可预见。不过如果身为系列FANS还是有必要玩一下的，毕竟还是有一些新东西的。



售价 4800日元

死亡弹珠台
THE PINBALL OF THE DEAD

推荐度 8

开发厂商	SEGA	发售日期	2002年7月4日
游戏类型	TAB	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



“《死亡之屋》系列”继《死亡打字员》以后又一部外传性质的作品，游戏类型也变成了让人出乎意料的弹珠台游戏。相对以前几款由热门游戏改编的弹珠台作品来说，本作是比较有趣的，主要表现在台面的设计方面。众多的隐藏洞穴以及各个充满个性的BOSS都十分吸引人，不光对《死亡之屋》不了解的玩家会觉得很好玩，就算是系列的老玩家也会忍不住尝试一下这种全新类型的作品。游戏操作简单，难度也不高，如果对丧尸不是特别反感请一定体验一下！



售价 4800日元

信长异闻
信长异闻

推荐度 7

开发厂商	Globe·A·Entertainment	发售日期	2002年7月4日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



通常大家概念中这种历史题材的作品都是由KOEI开发的，而这一次却是由Globe·A·Entertainment这个最近两年十分活跃的小公司所开发的。游戏包含了冒险类和《决战》那样的即时战略两大类型，让玩家可以从生活和战斗两方面体验织田信长的一生。除了保留历史上一些经典的事件以外，本作还发挥了游戏戏说历史的功能，让玩家可以通过不同的选择使历史在游戏中完全改变。如果对日本历史或者织田信长这个人物很感兴趣就请玩一下这款游戏吧！



售价 5800日元

樱桃子的火热狂欢节
さくらももこのウキウキカーニバル

推荐度 7

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002年7月5日
游戏类型	ETC	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



随着TV版动画的引进，樱桃小丸子这个角色在我国儿童中的人气度也越来越高，作者樱桃子通过简单的线条表现出了小孩之间平时不为大人所知的那种幽默，这使得故事十分有趣。本作的人物设定就是由樱桃子担当的，所以大家很容易找到相当熟悉的感觉。游戏强调交流的要素，玩家除了要控制主角和各种NPC对话以外，还要自己制作网页，通过INTERNET（游戏中的）来和更多的伙伴交流，所以需要一定日文水准才行，不向一般玩家推荐这款游戏。



售价 4800日元

哈罗机器人 机器英雄战斗

ハロボッツ ロボヒーローバトリング

推荐度 7

开发厂商	SUNRISE INTERACTIVE	发售日期	2002年7月5日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



哈罗机器人本来是《高达》系列"中人气很高的机器宠物，拥有版权的SUNRISE则为它专门推出了系列游戏，本作算来是GBA上的第一款。在游戏中，玩家要像《口袋妖怪》那样捕捉各种机器人，并且将它们和哈罗机器人合体成为更强大的机体。游戏最大的特色在于很多机体都和SUN-RISE旗下其他一些机器人角色相类似，比如勇者王、旦拜因、泰坦3等，喜欢这些机体的玩家在游戏的时候一定能够找到很多乐趣的。游戏本身的素质一般，不推荐一般玩家购买。



售价 5800日元

方块拼图 东京喵喵

はめパネ 東京ミュウミュウ

推荐度 6

开发厂商	TAKARA	发售日期	2002年7月11日
游戏类型	PUZ+AVG	容量 32M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



本游戏改编自在漫画和动画领域都很受欢迎的少女类作品《东京喵喵》，所以游戏的人物设定和画面都十分漂亮，而且剧情也很不错，没有什么可以挑剔的地方。游戏的目的是在规定时间以内把方块拼成特定的图案，而其最大的特色就是方块的图案是不断卷动的，如果观察不够仔细的话是很容易出现错误的。游戏中一共有70幅需要组合出来的插画。游戏的模式也十分多样化，玩家可以找到自己喜欢的方式来进行游戏。另外4人连线对战也使得解谜游戏更加富有乐趣。



售价 4800日元

迪士尼运动：足球

Disney Sports: Soccer

推荐度 8

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年7月18日
游戏类型	SPG	容量 128M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



片头CG相当惊人，虽然很短，但是完全再现了家用机版播片的感觉。游戏使用了128M的大容量，所以整体表现出来的画面效果无论是在足球游戏中，甚至在所有GBA游戏中都排得上名次，可见厂商用了很多心思在上面。游戏使用3D来表现足球比赛，虽然GBA本身并不擅长处理3D场景，但是厂商却很巧妙地扬长避短，最后大家仍然可以看到一个令人比较满意的效果。手感方面，应该说简单易学，即使不怎么玩足球游戏的人也能轻松上手，而必杀技的设定也使得游戏乐趣倍增。



售价 4800日元

古惑狼 Advance

クラッシュ・バンディクーアドバンス

推荐度 8

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年7月18日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	GBA专用通信线		



"《古惑狼》系列"向来以独特的美式幽默和简单的操作受到了广大玩家，尤其是欧美玩家的好评。这一次的GBA版的最新作自然也继承了以上优点。游戏强调的是单纯的快感，这一点和以庞大场景、丰富的隐藏要素为卖点的日版动作游戏有很大区别，玩家所要做的仅仅是操纵古惑狼不断躲避障碍前进。该游戏是休闲时的小品，每个人都能很轻易地上手，不用像任天堂的动作游戏那样需要花很多脑筋去解谜，所以如果想轻松一下，请试一下这款游戏。



售价 4800日元

棋魂 2
ヒカルの棋 2

推荐度 **8**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002 年 7 月 18 日
游戏类型 TAB	容量 128M	游戏人数	1～2 人

对应周边　GBA 专用通信线



小畑健老师的围棋漫画《棋魂》在推出以后受到了一致的好评，不光推出了 TV 动画，擅长打造新游戏类型的KONAMI更是推出了相关的游戏。前作可以说在原作漫画和动画的基础上对推动围棋运动起了很大的作用，所以这一次甚至得到了日本围棋协会的大力协助！游戏的剧情同漫画一样，这次发展到了院生部分，所以与前作相比增加了自行安排日程的育成部分，还加入了好感度系统。在画面方面，比前作更加可爱漂亮，可惜电脑超长的思考时间这一点没有多大改善。



售价　4800 日元

皮诺比和菲比
ピノビィ－& フィビィ－

推荐度 **7**

开发厂商	HUDSON	发售日期	2002 年 7 月 18 日
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数	1 人

对应周边　无



在前作获得了一定程度的好评以后，HUDSON 除了将它向 PS 逆移植以外，又为 GBA制作了续作。在本作中机械蜜蜂皮诺比多了一个妹妹菲比，而游戏的目的就是帮菲比找到自己的心。新角色菲比同皮诺比相比在性能上有很大的差异，而厂商也特地设计了需要运用两者不同性能才能解开的谜题，这使得游戏的乐趣倍增。游戏的画面水准基本上和前作持平，同样采用了事先做好的动态CG作为游戏角色的动作，所以其画面在同类型游戏中算是十分华丽的，值得尝试一下！



售价　4800 日元

高热力棒球大联盟赛 2003
HIGH HEAT Major League Baseball 2003

推荐度 **5**

开发厂商	TAKARA	发售日期	2002 年 7 月 18 日
游戏类型 SPG	容量 64M	游戏人数	1～2 人

对应周边　GBA 专用通信线



以美国职业棒球大联盟赛为背景的棒球游戏，开发原因是其中有 11 名日籍球员参赛，这一点对于国内玩家来说自然就不能成为卖点了。游戏的画面采用了3D技术，但是并没有很出色的表现，与其他棒球游戏相比也没有什么太大的优势。游戏中可以选择的模式远没有其他棒球游戏丰富，使得这款本来就没有太多特色的游戏显得更加单薄。鉴于游戏素质较低，所以对于这款游戏，如果不是特别喜欢棒球游戏或者美国职棒大联盟赛的玩家，我们并不推荐大家购买。



售价　5800 日元

胜负师传说 哲也 复活的传说
胜负师传说 哲也 苏る传说

推荐度 **6**

开发厂商	TAKARA	发售日期	2002 年 7 月 18 日
游戏类型 SPG	容量 64M	游戏人数	1～2 人

对应周边　GBA 专用通信线



游戏的原作是在日本受到读者好评的麻将题材动画和漫画版《胜负师传说 哲也》，而游戏中玩家同样要操纵哲也按照原作的剧情来发展情节！因为是漫画改编的作品，所以除了基本的麻将以外，游戏还增加了独特的要素：必杀技！在时间限制以内正确输入屏幕上提示的指令就能够使出威力绝大的必杀技，这种必杀技会对游戏的形势造成很大的影响，使游戏更加富有乐趣。游戏中还有运气系统，玩家所作任何举动都会改变"运"，从而会对整个流程产生影响。



售价　4800 日元

徽章机器人G 甲壳虫·独角仙版

メダロットG カブト・クワガタバージョン

推荐度 7

开发厂商 NATSUME	发售日期 2002年7月19日	
游戏类型 ACT	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线		



《徽章机器人》在GB系列主机上已经出了很多款游戏了，不过每次游戏类型都是RPG或者S·RPG，ACT倒是第一次。单从剧情上来说，本作是《徽章机器人5》的续作，所以登场的人物也主要以该作中的角色为主，当然系列中其他作品的角色以及全新的原创角色也会登场。除了类型变为ACT以外，游戏完全保留了系列的特色：自己组装机器人。而因为战斗是ACT类的，所以如果搭配出强力的组合其成就感会尤其强烈。大家可以试一下这款作品。



售价 5800日元

终极火爆摔角 梦之团体经营！

ファイナルファイヤープロレスリング 梦の团体运営!

推荐度 7

开发厂商 SPIKE	发售日期 2002年7月19日	
游戏类型 FTG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线		



SPIKE的“《火爆摔角》系列”一直以来在日本都有很高的人气，而这款作品也不是GBA上的第一款《火爆摔角》作品了。在基本的摔角部分，作了这么多年的SPIKE自然不会让大家失望，依然保持了前几作的高素质。而作为本作的新要素，同时也在标题中被特意表示出来的就是经营！游戏专门有一个擂台经营模式，在这里玩家扮演的是摔角团的经理，需要根据团体的特色来进行人才育成、场地建设等工作，所以能为这款摔角增加额外的经营类乐趣。



售价 4800日元

超魔界村R

超魔界村R

推荐度 8

开发厂商 CAPCOM	发售日期 2002年7月19日	
游戏类型 ACT	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边 无		



《超魔界村》是CAPCOM当家动作游戏之一，其独特的世界观和超高的难度使得它能够在该公司众多动作中占有重要的一席。本作移植自广受好评、堪称经典的SFC版，名字中的R包含了重生、期待和革命的意思。游戏的难度一如既往地高，其操作手感也完全保留了当年的感觉，在强调手感流畅、气氛轻松的今天遇到这么一款“古董”级游戏也算是很难得了。游戏的画面稍有提升，还专门增加了GBA特有的原创关卡，喜欢挑战难度的玩家应该试一下。



售价 4800日元

热力之轮 Advance

Hot Wheels アドバンス

推荐度 5

开发厂商 Altron	发售日期 2002年7月19日	
游戏类型 RAC	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边 GBA专用通信线		



“《热力之轮》系列”这款玩具车竞速游戏在GBA上已经出了好几款了，游戏强调的是玩具车那种独特的感觉，所以其赛道都是可爱型的。游戏利用GBA的放大缩小和回旋机能实现了简单的3D效果，具体说来就是《马里奥赛车A》那样的画面效果，但是无论是从赛道的设计还是赛车的造型方面来看，本作与该游戏都有很大的差距。游戏一共32条赛道，有自由改造赛车的系统，通过通信线可以实现2人对战。在众多赛车游戏中是否选择这款游戏全看玩家自己了。



售价 4800日元

仓鼠乐园 大冒险

ハムスターパラダイス あどばんちゅ

推荐度 **5**

开发厂商	Atlus	发售日期	2002年7月19日		
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	GBA专用通信线				



加入了全新要素的正统的宠物育成型游戏，本作算是系列作品的第5作。玩家需要从众多种类的仓鼠中选出自己中意的两种一起生活，然后就要进入仓鼠们居住的地方“梦幻岛”展开大冒险。游戏中一共包含了12种迷你游戏，而玩家所选择的仓鼠的能力就要通过玩这些小游戏不断地成长起来。玩家所选择的两只仓鼠之间存在着好感度的设定，如果玩家培养得当就能提升好感度，到最后就能够结婚生子了。仓鼠类游戏都以可爱为卖点，买不买全看玩家自己意愿。



售价 4800日元

花店小姐故事 GBA

お花屋さん物语 GBA

推荐度 **6**

开发厂商	TDK CORE	发售日期	2002年7月19日		
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	GBA专用通信线				



类似《牧场物语》的花店经营类模拟游戏，讲述了女主角卡莲为了成为优秀的花店小姐而不断努力的故事。游戏按照星期的单位来发展流程，这期间需要做的事包括购买花种、卖花、接受委托、总结销售成绩以及触发特殊事件。游戏的画风属于可爱的那一型，对于女孩子来说吸引力很大。游戏中还有包含了3种迷你游戏，而且有不可思议的种子和花卡等要素，都是吸引玩家的卖点。通过专用通信线，朋友之间可以互相交换花卡，也别有一番乐趣。



售价 4800日元

心跳梦系列(1) 成为花店小姐！

ときめき梦シリーズ(1) お花屋さんになろう！

推荐度 **6**

开发厂商	MTO	发售日期	2002年7月19日		
游戏类型	SLG	容量	32M	游戏人数	1～2人
对应周边	GBA专用通信线				



在同一天推出两款类型相同的游戏，这样的事情并不是很多，所以这两款游戏的优劣就可以轻松看出来。虽然说这款游戏的人物设计没有《花店小姐故事GBA》那么漂亮，但是游戏采用了蜡笔的画风，也有一种独特的可爱感觉。这款游戏在花店经营方面强调的不是经营要素，而是通过将不同品种的花组合在一起而成为好看的花束，所以在花束的表现方面会比另外那款游戏更加出色，喜欢插花艺术的朋友不要错过。游戏中还包含了很多小游戏，也蛮有趣的！



售价 4800日元

冰河世纪

アイス・エイジ

推荐度 **4**

开发厂商	UBI SOFT	发售日期	2002年7月20日		
游戏类型	ACT	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	无				



欧美厂商已经形成了一种约定俗成的惯性，就是如果有一部电影很受欢迎，就一定要在最短的时间内推出相关游戏。这种赶工制作的游戏其素质自然不能够保证，最多也就靠着电影的魅力稍微赚一点钱。这款游戏就是一个很典型的例子。游戏的类型是马里奥式横板动作游戏，但是开发者完全没有把握《马里奥》的精髓，无论是从关卡、敌人还是主角的动作设计来看都是十分失败的。游戏的画面十分简陋，完全没有达到GBA应有的水准，购买时请务必三思！



售价 4800日元

泡泡龙 新旧合集
バブルボブル OLD&NEW

推荐度 **7**

开发厂商	MediaKite	发售日期	2002年7月25日		
游戏类型	A·PUZ	容量	32M	游戏人数	1~2人
对应周边	GBA专用通信线				



这款《泡泡龙》和大家以往概念中的纯PUZ不同，它是像《雪山兄弟》那样的游戏，移植自1986年的街机版游戏。初次接触的玩家可能会感到不适应，但是这款游戏本身还是很有趣的，操作简单但是却有比较深刻的内涵。游戏中新旧两个部分分别代表了完全移植的部分和将图像和声音大幅度提升以后的强化版本，满足了想怀旧和追求新颖的玩家的不同需求。游戏的总关卡数在100种以上，很有挑战性。而游戏中还有多种道具，此外没有图鉴模式，增添了收集的乐趣。



售价 4800日元

捉鬼陷阱
ゴーストトラップ

推荐度 **7**

开发厂商	EIDOS	发售日期	2002年7月25日		
游戏类型	A·AVG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



EIDOS专门针对亚洲用户开发的游戏，率先推出日版，世界观和主人公都和PS2版游戏《镇鬼敢死队》一样。游戏无论是从操作和还是从游戏界面来看，都是一款微缩的《生化危机》，乐观的人会认为GBA完全有能力移植某些经典A·AVG，而悲观的人则会认为游戏的精髓完全无法体现，这是见仁见智的问题。对于游戏本身来说，虽然用陷阱捉鬼的设想很不错，但是厂商开发这个类型游戏的经验不足，造成了很多细节方面的问题。此游戏感兴趣者可以一玩。



售价 4800日元

迪士尼运动：美式足球
Disney Sports：American Football

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年7月25日		
游戏类型	SPG	容量	128M	游戏人数	1人
对应周边	无				



美式足球也就是俗称的“橄榄球”，KONAMI的迪士尼运动系列继足球之后又推出了这款橄榄球游戏。看过足球版华丽的CG片头以后，对于这款游戏的开场DEMO比较失望。作为橄榄球游戏本身来说，采用了和足球版相同的引擎：通过GBA的回旋放缩机能来表现赛场的空间感。或许是不太熟悉橄榄球的缘故，玩起来的感觉没有足球版那么好，而且操作也不是很轻松。游戏的最大特色就在于可以通过吸收场中的魔法道具来使用魔法，这是传统橄榄球游戏所没有的系统。



售价 5800日元

迪士尼运动：滑板
Disney Sports：Skateboarding

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年7月25日		
游戏类型	SPG	容量	128M	游戏人数	1人
对应周边	无				



和同日发售的美式足球版相比，这款游戏明显更加大众化。虽然GBA上也有不少滑板类游戏，不过本作最大的特色就在于走的是非真实路线，比赛环境从大家熟悉的街道一直发展到宇宙，可谓应有尽有。而使用的角色都是大家耳熟能详的迪士尼明星，无形中又增加了一份亲切感。游戏中只要使用很简单的按键组合就能够让角色做出各种华丽的动作，这一点也正是滑板类游戏最有趣的地方，这一次开发者还特地设置了需要达到一定条件才能得到的幻之技巧！



售价 5800日元

自制机器人 GX

カスタムロボ GX

推荐度 8

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002年7月26日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA 专用通信线		



任天堂自己出品的DIY 型机器人对战游戏，在GB系列主机和N64上推出过多款作品。虽然游戏的画面没有很大的出彩之处，但是游戏中对战的乐趣却相当高。GBA的放缩机能被有效地运用，战斗时接近和拉远时玩家的心情也会随着画面而产生变化。自己选择强大的部件并组装起来，当使用这些部件在战斗中获胜，其成就感非常之高。游戏中有众多隐藏要素，需要玩家在游戏的过程中不断发掘，这也是充满乐趣的事。好游戏，绝对要向爱好者强烈推荐。



售价 4800日元

通灵王卡片游戏 超·占事略决

シャーマンキングカードゲーム 超・占事略決2

推荐度 6

开发厂商	KING RECORDS	发售日期	2002年7月26日
游戏类型	卡片战斗	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA 专用通信线		



《通灵王》的风头虽然正在下降，但是毕竟是知名的作品，不过制作游戏的公司就并不知名了。在卡片游戏泛滥的今天为一款格斗题材漫画推出卡片游戏，开发厂商似乎没有找到准头。作为卡片游戏来说，本游戏的战斗规则过度复杂，无论是战斗画面还是卡片选择，而游戏自身所给的提示又不是很多，所以对于初学者来说是十分痛苦的！游戏的画面效果一般，音效一般，如果不是卡片游戏的疯狂爱好者或者《通灵王》原作的爱好者，这款游戏并不推荐。



售价 4800日元

加查斯特戴那装置 红·蓝

ガチャステ! ダイナデバイス・レッド・ブルー

推荐度 6

开发厂商	Smilesoft	发售日期	2002年7月26日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA 专用通信线		



自从《口袋妖怪》风潮以来，各种收集类游戏层出不穷，除了《数码暴龙》、《DQM》稍微闯出点样子以外，其他大多数都沦落为《口袋妖怪》的垫脚石，所以说一味模仿不去开发具有自己特色的东西是不行的！这款游戏也是如此，从同时发售两个版本，到版本的命名方式都可以看出它的目的。虽然游戏原创了PDA系统，但是实际上这个系统并没有给游戏带来很多改观，而且其缺点实在太多，不推荐一般玩家花冤枉钱去购买它，玩《口袋妖怪》就够了！



售价 4800日元

V大师 十字

Vマスタークロス

推荐度 7

开发厂商	SUCCESS	发售日期	2002年7月26日
游戏类型	卡片战斗	容量 128M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA 专用通信线		



又是卡片游戏，又是根据热门动画改编！现在这样的游戏实在太多了，没什么好说的！游戏采用了128Mb的大容量，所以能够通过精致的画面来表现华丽的卡片。与其他卡片游戏不同的是，这款作品强调的是卡片与卡片之间的连携，只有好的牌组才能够实现漂亮的战术。GBA版还原创了原作中没有的地形卡和特性卡，使得游戏更加富有乐趣。游戏的画面表现可圈可点，如果玩家们对于卡片游戏还没有感到厌烦的话，这款游戏会是一款不错的选择。



售价 5800日元

太空侵略者 EX
スペースインベーダーEX

推荐度 7

开发厂商	TAITO	发售日期	2002年8月2日		
游戏类型	STG	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	无				



最早成功的街机游戏之一，经过大幅度强化以后在GBA上登场了。游戏中除了提供了更新版以外，还提供了原始的黑白版本供玩家怀旧，大家也可以从中感受到几十年来游戏制作技术的进步。说到正式游戏当然还是要更新版了，除了独自不断挑战电脑的单人模式，游戏还提供了双人合力和双人对抗模式，使用GBA通信对战线以后就可以和朋友们一起游戏了。游戏稍微有一点难度，但是玩起来的感觉还是很不错的，喜欢老游戏的玩家千万不要错过了！



售价 4800日元

超级机器人大战 R
スーパーロボット大战R

推荐度 8

开发厂商	BANPRESTO	发售日期	2002年8月2日		
游戏类型	S·RPG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



《超级机器人大战》大家族的又一个成员。和前作一样，从剧情上来说和其他作品完全没有关系。标题的后缀"R"代表逆转，这和剧情息息相关。游戏新增了主人公搭档系统，而随着玩家选择的男女主角的不同，游戏的台词也会发生变化。另外厂商也更加注意在一些小细节方面表现出自己的诚意，随时存档的功能深受广大玩家的好评。游戏中正式采用了换装系统，玩家可以根据自己的喜好或者战场的环境为主角的机体更换装备，这使得战术更加多变，游戏更加有趣。



售价 5800日元

风之克罗诺亚 G2 梦幻锦标赛
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント

推荐度 8

开发厂商	NAMCO	发售日期	2002年8月6日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



GBA版的第二部作品，充满解谜要素的动作系列游戏的最新作。游戏一共50个关卡，比起前作多了10个，在流程上显得更加丰富。但基本游戏方式和前作是一样的，通过简单的操作解开场景中的各个谜题，虽然谜题的难度都不是很高，但是也需要花一些心思才行。本作新增了数种新动作，这使得解谜更加富有乐趣。而新增的追尾视角场景也别有一番风味。客观来说，这款游戏在GBA的动作游戏中算是素质比较高的作品，爱好者应该试一下，感觉会不错的！



售价 5800日元

创造职业棒球队！ Advance
プロ野球チームをつくろう! アドバンス

推荐度 7

开发厂商	SEGA	发售日期	2002年8月8日		
游戏类型	SLG	容量	64M	游戏人数	1~2人
对应周边	GBA专用通信线				



SEGA出品的体育育成类游戏"《创造》系列"作品之一，游戏的目的是创造出日本第一的职业棒球队。基本的游戏方式和其他家用主机上的版本是一样的，为了适应GBA的风格，角色全部设计成了可爱的Q版形象。比赛的场面也是很卡通化的风格。另外，游戏在繁杂的经营部分作了简化，让玩家可以随时随地游戏，而不会出现费力思考带来的副作用。游戏的最大特色就是可以通过不同卡带之间互相传递球员，这也是其他版本所无法比拟的优势。向SLG爱好者推荐。



售价 5800日元

最佳九人
GREATEST NINE

推荐度 7

开发厂商	SEGA	发售日期	2002年8月8日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



在同一日推出两款棒球题材游戏，这并不是SEGA经营上的失误，因为《创造职业棒球队》强调的是经营要素，而本作强调的则是真实的棒球比赛。所以游戏中的球员数据自然采用了日本2002年职业棒球联赛的最新数据，而画面的风格也不再是Q版，采用了真实的画风。游戏的特色在于投球或者击球的时候会显示击球框，这样就能够比较自由地控制球员的动作，也比较符合真实的比赛风格。喜欢棒球游戏的玩家绝对应该尝试一下这款SEGA出品的游戏。



售价 5800日元

Q坦克 ADVANCE 大作战
コンバットチョロQ アドバンス大作战

推荐度 7

开发厂商	TAKARA	发售日期	2002年8月8日
游戏类型	S·RPG	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



“《Q赛车》系列”的衍生品，这次Q赛车全部变身成为了Q坦克，而游戏的类型更是从RAC变成了S·RPG。虽然不再是赛车游戏，但是其乐趣却丝毫未减，对于很少涉及S·RPG领域的TAKARA来说，游戏的完成度相当高。看到各种拟人化的Q坦克，看着他们之间搞笑的台词和表情，每个人都会轻松地笑起来的。游戏在战斗中还有需要玩家亲自动手操作的部分，使得变数更多，更有挑战性。游戏的阵型系统也很有看头。这是喜欢S·RPG的玩家不容错过的作品！



售价 4800日元

好朋友宠物 Advance 系列(3) 可爱小猫
なかよしペットアドバンスシリーズ(3) かわいい子猫

推荐度 6

开发厂商	MTO	发售日期	2002年8月9日
游戏类型	SLG	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



继仓鼠、小狗之后，这款《可爱小猫》已经是GBA上的系列第三作了。游戏中的各种小猫采用的都是比较真实的画风，厂商的目的就是让玩家玩到这款游戏时产生真的在饲养宠物的感觉。玩家要通过使用各种道具来饲养自己的小猫，游戏采用了多结局制，最后能够养出哪种级别的猫则完全要看玩家养育过程了，有可能培养出街边的野猫老大哟！游戏比较真实，如果玩家很喜欢养猫却又没有这方面的条件，就可以考虑一下购入这款游戏来“体验生活”。



售价 4800日元

米奇和米妮的魔法之旅
ミッキーとミニーのマジカルクエスト

推荐度 6

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002年8月9日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线、NGC-GBA专用通信线		



也是一款移植作品，除了以迪士尼角色为卖点以外，这款游戏并没有太多出众之处。游戏中米奇和米妮分别可以更换3种服装：登山者、魔法师和消防员。这三种服装都有自己的特殊能力，而利用不同的能力可以前往不同的地点。游戏支持双人联机作战，还能够通过专用通信线和NGC版游戏《米老鼠的不可思议之镜》联动，传送数据。鉴于现在国内米老鼠的人气已经没有以前那么高，而游戏又不是特别好玩，所以不向一般的GBA用户推荐这款作品。



售价 4800日元

洛克人＆佛尔特

ロックマン＆フォルテ

推荐度 **7**

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2002年8月10日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



GBA版是SFC版的移植作，原作为SFC末期大作，以可以选用洛克人以及在“《洛克人》系列”中很活跃的负面角色佛尔特两位主角为卖点，吸引了不少玩家的目光。两位主角各有特色，操作起来手感完全不同，而在关卡设计方面厂商也特地针对这些特色做了专门调整，只有将两位角色都熟练运用才能够发现所有隐藏要素，这样的设计也大大提高了反复游戏的可能性。GBA移植版增加了收集数据CD的要素，非常符合掌机游戏的特色！游戏的难度依旧很高。



售价 4800日元

遥远的时空中

遙かなる時空の中で

推荐度 **7**

开发厂商	KOEI	发售日期	2002年8月23日		
游戏类型	AVG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	无				



光荣出品的经典女性向恋爱AVG作品。游戏中的人物相当美形，玩家要扮演女主角元宫茜与众多帅哥一起四处除魔、发展恋情，是比较正统的恋爱育成类游戏。除了以众多帅哥为卖点外，游戏的古日本风格也很有特色，在流行真实、科幻感觉的现在来说更是难能可贵的，即使对帅哥、对恋爱游戏不感冒的玩家也可以体验一下平安京时代日本贵族的生活。因为游戏比较偏，所以大部分国内玩家不会喜欢这款作品，在这里也就不作特别推荐了。



售价 5800日元

钻子先生Ace 不可思议的帕库太利亚

ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア

推荐度 **9**

开发厂商	NAMCO	发售日期	2002年8月23日		
游戏类型	A·PUZ	容量	64M	游戏人数	1～4人
对应周边	GBA专用通信线、NGC-GBA专用通信线				



规则简单但是游戏难度却不小，这就是“《钻子先生》系列”的最大特色。本作中新加入了育成模式“不可思议的帕库太利亚”，在这里玩家要通过不停地挖掘、获得道具来培养出各种帕库太利亚。在这个模式中游戏采用了特殊的规则：每挖掘一次减少一点氧气量，这样玩家就有充分的时间来挖掘了。而另外两个模式无论是画面还是规则都和前作一样。游戏中新增的密码系统可以让玩家在官方网页和其他玩家进行交流和比赛，很有创意的设定。PUZ爱好者必备的休闲游戏！



售价 4800日元

公主骑士故事 蓝公主

姫騎士物語 PrincessBlue

推荐度 **7**

开发厂商	东京书籍	发售日期	2002年8月29日		
游戏类型	AVG	容量	64M	游戏人数	1人
对应周边	GBA专用通信线				



故事发生在奇幻世界的舞台，以小说式AVG方式展开情节，在游戏中登场的角色总数为50，而描述重大事件的CG图片数量更是达到了50以上。游戏的特色在于“对话连锁”系统，发生情节以后，游戏会连续给出多个选项，如果玩家做出的选择都是正确的话就能够提升和女性角色之间的好感度。在游戏中共可以取得63枚特殊卡片，可以通过专用通信线和伙伴们交换卡片。游戏有初回限定特典，内容为故事中各位女主角的外传的广播剧CD，很有收藏价值！



售价 5800日元

正邪幻想曲 ZERO

BLACK/MATRIX ZERO

推荐度 8

开发厂商	NEC	发售日期	2002年8月30日
游戏类型	S·RPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



以华丽的画面和独特的系统著称的异类S·RPG《正邪幻想曲》的GBA版。相比到目前为止的其他一些S·RPG，本作的画面算是相当华丽的了，系列经典的剑血和凝血系统依然得以保留，而玩家同样要在成为天使或者恶魔之间做出抉择。游戏的流程长度还算可以，能够保证足够的游戏时间。这款游戏最大的缺点在于敌方行动前的思考时间过长，要想玩下去一定要有很好的耐心才可以。喜欢S·RPG的玩家绝对应该尝试一下这款作品，应该可以让你满意。



售价 5800日元

J联盟创造职业球会！ Advance

JLEAGUE プロサッカークラブをつくろう！アドバンス

推荐度 8

开发厂商	SEGA	发售日期	2002年9月5日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



该系列作品不仅在日本，在香港、台湾和大陆等地也受到很大的好评，所以SEGA要在GBA上也推出这样一款游戏。和系列其他作品不同的是，游戏开始的时候玩家任职的俱乐部不再是游戏原创的了，而是真实J联盟中28家俱乐部中的一家，这样的设定对于熟悉J联盟的玩家来说更有投入感。而且这一次玩家作为监督需要负责整个俱乐部的运作，拥有的权力更大，自由度更高。相信只要喜欢“《创造职业球会》系列”的玩家就一定毫不犹豫地购买这款作品的！



售价 5800日元

传说的斯塔菲

伝説のスタフィー

推荐度 6

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002年9月6日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	－		



如果从游戏的角度来看，这是一款失败的作品。游戏的人物设定过于简练，但又没有其他任天堂角色的那种魅力，让人觉得很幼稚。从游戏本身来看，主角斯塔菲的动作太少，而且其动作并没有什么特色，既不可爱又没有什么力度感。游戏的谜题设置也十分简陋，没有挑战性，而且又没有什么隐藏要素。游戏基本上就是一款超低年龄向的作品，对于年纪较大的玩家来说毫无吸引力。游戏完全无法和《星之卡比》相比，不推荐一般的玩家购买这款游戏。



售价 4800日元

立体方块

ズーキューブ

推荐度 7

开发厂商	アクレイムジャパン	发售日期	2002年9月12日
游戏类型	PUZ	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



全新概念的解谜游戏，玩家需要通过旋转一个立方体来接收从3D空间范围内向它靠近的的各式方块，只要将两块颜色和形状相同的方块排列在一起就可以将它们消去，如果立方体的6个面的任意一个面上积累的方块超过了规定的数量，就会GameOver！因为需要同时考虑到6个面的情况，而这种伪3D的操作经常会使玩家感到混乱，所以相对其他单纯比较反应速度的解谜游戏来说，本作的难度是比较高的。不过相信喜欢挑战高难度的玩家是不会放过这样的游戏的。



售价 4800日元

银河天使 GBA 众天使的全程交换自由

盛りだくさん天使のフルコースおかわり自由

推荐度 **6**

开发厂商	Marvelous	发售日期	2002年9月13日		
游戏类型	ETC	容量	128M	游戏人数	1人
对应周边	—				



游戏其实也是改编自大人气动画、漫画作品的，所以本身就拥有不少FANS。游戏类型是《大富翁》那样的由各式小游戏组成的桌面类游戏，凭借着高容量的保证，作品中包含的小游戏数量也比较多，使得游戏相当有趣。高容量除了以上内容外，还包含了动画、高素质插画和原创的语音，这都是动画类游戏销量的催化剂，而这些要素都被融合在整个游戏的进程中，对于FANS来说是相当吸引人的。如果对这种少女风格的游戏感兴趣的话不妨一试。



售价 5800日元

超级马里奥 Advance3

スーパーマリオアドバンス3

推荐度 **9**

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002年9月20日		
游戏类型	ACT	容量	64M	游戏人数	1~2人
对应周边	GBA专用通信线				



这一次作品移植自SFC的游戏《耀西岛》，游戏以大人气角色恐龙耀西为主角，以背负婴儿马里奥过关斩将救出婴儿路易为目的。游戏采用了蜡笔画风，玩起来有一种独特的清新感觉。在动作方面，因为主角是耀西，所以相对应地操作比前两作稍微复杂一点，但是绝对是属于轻松上手的那一种。游戏的操作手感和"《马里奥》系列"一样优秀，只要喜欢这个系列的玩家肯定也会喜欢它的。向所有动作游戏爱好者大力推荐这款游戏，众多隐藏要素不会让你失望的！



售价 4800日元

武士进化 樱花国之魂

サムライエボリューション 櫻国ガイスト

推荐度 **6**

开发厂商	ENIX	发售日期	2002年9月20日		
游戏类型	RPG	容量	32M	游戏人数	1~2人
对应周边	GBA专用通信线				



游戏的地图画面很差，给人一种颜色较多的GBC游戏的感觉，使玩家产生厂商没有用心制作的感觉。游戏的卖点是众多"刃"的设定和委托任务系统，这一些早就不是什么新要素了，所以厂商将它们换一种叫法就拿来作为新创意的做法很不妥当。游戏最大的优点是战斗时的画面人物比例很大，有一些格斗游戏的感觉。游戏的难度很低，主线剧情方面基本上不用攻略都可以轻松搞定。这不是一款推荐大家购买的游戏，但是如果实在没有其他游戏，玩一下也是可以的。



售价 5980日元

空军三角洲 2

エアフォースデルタ 2

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年9月26日		
游戏类型	STG	容量	32M	游戏人数	1人
对应周边	—				



到目前为止GBA上的飞行射击类游戏都是《沙罗曼蛇》那样的作品，而本作才是GBA真正的第一款模拟飞行射击类游戏。模拟飞行射击游戏吸引人的地方在于游戏的场景是一个相对更真实的3D空间，虽然因为GBA机能的限制，本作无法达到《皇牌空战》那样的惊人效果，但是其爽快感却丝毫不减。这种类型的游戏的乐趣在于和敌机之间的周旋，而不是一味强调攻击，如果能够掌握技巧一定能够乐在其中的！爱好者可以尝试，不向一般玩家推荐。



售价 4800日元

GROOVE ADVENTURE RAVE 光与暗的大决战 2

GROOVE ADVENTURE RAVE 光と暗の大決战 2

推荐度 6

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002 年 9 月 26 日
游戏类型	FTG	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线		



改编自热门漫画，系统基本和前作一模一样，手感方面稍有改良，但是仍然比较生涩！人物比例较小，但是使用必杀技的时候都有语音，这一点是某些著名格斗游戏都没有做到的。游戏和前作一样，同样是以动画式特写画面为卖点，出现这种画面的时候只要连打按键或者按照提示输入正确指令就能够取得战斗的优势。喜欢原作漫画、或者喜欢大乱斗类型的玩家可能会对这款游戏感兴趣，不过前提也是要能够适应它那种古怪的手感，不推荐一般玩家购买！



售价 4800 日元

人形电脑天使心 for GBA 你是我的人

ちょびっツ for Gameboy Advance アタシだけのヒト

推荐度 7

开发厂商	Marvelous	发售日期	2002 年 9 月 27 日
游戏类型	AVG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	–		



原作是人气少女漫画组合 CLAMP 的作品《人形电脑天使心》，所以相信这款游戏会拥有不少女性 FANS，而即使不看漫画原作，漂亮的人物设定也能够吸引不少男性玩家的！和原作一样，玩家要和偶然见到的少女型PC“ちぃ”一起生活，通过不断交流使“ちぃ”的内心也逐渐成长。随着引发不同的事件，玩家能够得到不同的服装，这些服装都可以使“ちぃ”变成不同的造型，这样就能够培养出玩家独一无二的“ちぃ”了。游戏中附带了大量语音和动画。



售价 5800 日元

合金之枪

メタルガン・スリンガー

推荐度 8

开发厂商	ATMARK	发售日期	2002 年 9 月 27 日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	–		



近来少有的爽快动作射击类游戏。虽然游戏以射击为主要攻击手段，但实际上其动作要素才是游戏的精髓所在，通过简单的按键组合就能够使出华丽又实用的必杀技，这也是其他射击游戏中所没有的东西。而通过不同的徽章的组合获得各种能力也很有特色，虽然不是原创，却很有用处。游戏的背景稍微单调了一点，而且人物比例也偏小，如果能够将这两点加以改进游戏的总体效果会更加出色。推荐喜欢射击游戏或者动作游戏的玩家购买，不会让你失望的！



售价 5200 日元

疯狂蛋 抓！旋转！解谜！

エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る

推荐度 7

开发厂商	KEMCO	发售日期	2002 年 9 月 27 日
游戏类型	PUZ	容量 32M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线		



又是一款方块落下型游戏。与其他游戏不同的是，这款游戏比赛规则不是能否将方块消掉，而是要看哪方先将方块砌到最高的地方。玩家要控制蛋仔抓住落下的方块，并将它们合理地堆砌起来。游戏的难度不高，甚至可以说有一点低，所以大部分玩家都可以轻松上手。游戏的整体节奏有一点慢，因为它比其他落下游戏多了一个抓方块的步骤。总体来说游戏的创意不错，而且是一款在各大机种上都出现过的作品，闲来无事的时候是打发时间的好游戏。



售价 4800 日元

口袋梦想

ファンシーポケット

推荐度 **6**

开发厂商	JORDAN	发售日期	2002 年 9 月 27 日
游戏类型	SLG	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	-		



这是一款模拟时尚首饰店经营的游戏，玩家可以从自己喜欢的角色中挑选一位来扮演，而作为首饰店的店长。玩家可以自由设定橱窗的陈列品、自己制作独特的首饰、招待客人和为首饰店进行宣传，当然还要和对手商店进行竞争，发生情节的时候还有一些可爱的画面出现。在竞争过程中，自然会有帅哥出现，满足广大女性玩家的需求。总体来说，这是女性向的游戏，推荐女生购买，男性玩家如果对经营类游戏特别感兴趣，也可以尝试一下！



售价 4800 日元

街头霸王 ZERO3 UPPER

ストリートファイターZERO3 ↑

推荐度 **9**

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2002 年 9 月 27 日
游戏类型	FTG	容量 64M	游戏人数 1~2 人
对应周边	GBA 专用通信线		



不愧是原厂开发的作品，虽然是出在GBA上，但其效果相当出众。画面自然是评价的重点，本作的残像使用十分流畅、没有任何削减，而人物的动作也十分到位；而作为格斗游戏命脉的手感更是令人惊异的完美，基本上除了BGM音质稍差以外，这款游戏的水准和PS版相当。游戏可选择的人物数量十分惊人，比起其他版本还多出了在《CVS2》中登场的 3 名角色，这也是卖点之一。只要是喜欢格斗游戏、喜欢《SFZ》的人绝对没有理由不买这款游戏的，热情推荐！



售价 4800 日元

南海的冒险之旅

南の海のオデッセイ

推荐度 **6**

开发厂商	Globa・A・Entertainment	发售日期	2002 年 10 月 3 日
游戏类型	AVG	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	-		



这是一款文字冒险类游戏，玩家要扮演孪生兄妹中的姐姐完奈，要和弟弟科塔一起从被疫病神布满了陷阱的无人小岛上逃出。玩家在无人小岛上要做的事除了躲避陷阱以外自然还有利用各种自然环境让自己的生命维持下去，但是使用了文字冒险这种游戏模式以后，本来相当紧张刺激的生存压迫感无形中降低了很多！同很多其他冒险一样，游戏也是多结局的，这都要看玩家游戏时所作的各种选择了。游戏可以随时存盘，这样就可以随时把游戏拿出来体验了。



售价 4800 日元

好朋友幼儿园

なかよし幼稚園

推荐度 **6**

开发厂商	TDK CORE	发售日期	2002 年 10 月 4 日
游戏类型	SLG	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	-		



从游戏的标题就可以看出来，这是一款女性向及低年龄层向的作品，玩家要扮演一名刚刚来到幼儿园的教师，必须调教一帮可爱又淘气的孩子才行。游戏的画风十分可爱，绝对能够让喜欢孩子的人一见钟情。而和孩子们打交道也需要一定的技巧，毕竟小孩子要比大人们难缠一些。不过但从游戏本身来看，操作的设定不是很体贴，虽然是 SLG 游戏，一样感到了手感的生硬，这应该和厂商的制作水平不高有关。此游戏素质普通，不推荐一般的玩家购买。



售价 4800 日元

J联盟 胜利11人 Advance2002
Jリーグウイニングイレブン アドバンス2002

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年10月10日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信线



《WE》是深受玩家喜爱的足球游戏，代表着家用机足球游戏的最高水准，这次开发者为GBA也推出了这款游戏。游戏使用了真实的J联盟28支球队的数据，除了可以进行联盟赛以外，还可以进行普通的比赛模式和杯赛模式，为了方便玩家提升水平，游戏还提供了练习模式。虽然游戏的画面风格采用了侧面视角的2D模式，但是丝毫不影响游戏的爽快感。通过专用通信线可以和朋友进行对战，对战时自然可以设定比赛的各种参数，充满了乐趣，足球爱好者必买！



售价 4800日元

CROKET！梦幻收集家的生存战！
コロッケ！夢のバンカーサバイバル！

推荐度 **6**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年10月17日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信线



根据热门漫画改编的游戏，人物设定完全忠实于原著，但是如果对原著不了解可能就感觉不到其优点在什么地方。玩家需要在竞赛中不断收集金币，这样才能取得胜利。而竞赛的规则也很简单，在地图画面可以选择躲避或者主动出击，进入战斗画面以后就和KONAMI出品的其他一些ACT游戏（比如《烈火之炎》）一样进行战斗。游戏的操作手感还算可以，不过游戏方式略显单调，属于不是十分吸引人的那一类型，所以不向那些资金不多的玩家推荐。



售价 4800日元

沉默的狙击手
SILENT SCOPE

推荐度 **6**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年10月17日
游戏类型	STG	容量 64M	游戏人数 1～4人

对应周边 GBA专用通信线



以狙击为游戏手段和目的著名射击游戏终于移植到了GBA上。GBA有限的机能自然使得游戏的画面大大缩水，原先由3D多边形构成的场景这次完全变成了普通的贴图。GBA的屏幕暗是众所周知的，而对这款强调射击精确度的游戏来说更是致命的！另外，这款游戏的流程短也是一个先天的缺陷，GBA版同样如此，通常10分钟左右就可以通关，所以想买这款游戏的玩家一定要仔细考虑到游戏的性价比再出手！还好游戏有两个原创模式，但是这是无法改变其本质的！



售价 4800日元

逆转裁判2
逆転裁判2

推荐度 **9**

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2002年10月18日
游戏类型	AVG	容量 64M	游戏人数 1人

对应周边 －



如果说前作的成功是出人意料的，那么本作的成功就是CAPCOM亲手打造出来的。与前作相比，本作的几个案件更加曲折、更加富有戏剧性，让人不会觉得乏味。在人物的表情和台词方面，本作一如既往地搞笑，这也是为什么一款这么另类的游戏能获得这么多人支持的原因。游戏新增的心锁系统使得玩家不光要在法庭上发挥自己的推理能力，就是在平时的AVG部分也要不时地开动脑筋才行。同前作一样，如果有一定的日文水准，那么绝对不能错过这款游戏。



售价 4800日元

炸弹人 JETTERS

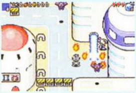
ボンバーマン ジェッターズ

推荐度 7

开发厂商	HUDSON	发售日期	2002 年 10 月 24 日
游戏类型	A·RPG	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线（可 1 卡 4 人）		



游戏的主角是动画《炸弹人JETTERS》主角シロボン的哥哥——传说的炸弹人マイティ。基本的游戏方式和之前GBA上的几款A·RPG版《炸弹人》一样，玩家要使用各种特殊爆弹通过丰富多变的关卡。在游戏中会出现各种宠物一样的伙伴，这些伙伴都有特殊的能力，通过合成还能够得到拥有新能力的新伙伴。这个系列的难度一向不是很高，相信大部分玩家都能够轻松过关。游戏可以1卡4人进行传统《炸弹人》模式的游戏，这也是相当富有乐趣和挑战性的模式。



售价 4800 日元

MotoGP

MotoGP

推荐度 7

开发厂商	MTO	发售日期	2002 年 10 月 25 日
游戏类型	RAC	容量 32M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线		



"MotoGP" 是世界上最受欢迎的环形赛道摩托车竞赛，总观赏人数在 140 万人以上，现在在 GBA 上也能够体验到这种火热的激情了！游戏忠实再现了世界上现实存在的 16 条赛道，而且还会出现天气变化。另外，游戏对于竞赛时赛车的各种动作也表现得十分到位，充分展现出了摩托赛车那独特的感觉。赛车手的数据也都是完全真实的，玩家可以自由选择 10 名知名选手，还有数名选手会作为不可选择的对手角色登场。推荐爱好者购买这款游戏。



售价 4800 日元

星之卡比 梦之泉 DX

星のカービィ 夢の泉デラックス

推荐度 9

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002 年 10 月 25 日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线		



©1993-2002 HAL Laboratory,Inc./ Nintendo

本作移植自FC末期的大作《梦之泉》，而其画面绝对可以说是大进化！游戏的最大乐趣就在卡比可以复制敌人的各种能力，然后用这些能力来解谜或者攻关，这一次卡比的复制能力一共有24种，每一种能力都有自己独特的画面表现。游戏的难度不是很高，关键还是在于游戏时的爽快度。GBA版新增了4人联机模式，与单机模式相比，这个模式更加强调合作，也十分有乐趣。游戏中有3个小游戏，简单却又好玩，体现了任天堂游戏的一贯特色。绝对推荐的好游戏！



售价 4800 日元

最佳职业棒球

ベストプレープロ野球

推荐度 6

开发厂商	EB!	发售日期	2002 年 10 月 25 日
游戏类型	SLG	容量 32M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线		



这是一款职业棒球队经营模拟游戏，游戏的监制是同公司知名作品"《达比赛马》系列"的作者薗部博之。游戏中玩家作为监督的主要职责就是根据各位选手的能力值安排各种比赛，然后记录和统计比赛的结果，对队伍中选手的实力进行排位，争取创造出拥有最强选手的超级棒球队。在比赛的时候，游戏分成了 MAN 模式、COM 模式和 SKIP 模式 3 种，玩家可以自由选择如何对比赛流程进行控制。通过专用通信线可以和伙伴交换数据。推荐喜欢经营类游戏的玩家购买！



售价 5800 日元

怪物农场 ADVANCE2

モンスターファームアドバンス2

推荐度 **7**

开发厂商 TECMO		发售日期 2002年10月25日	
游戏类型 SLG	容量 64M	游戏人数 1～4人	
对应周边 GBA专用通信线			



《怪物农场》在日本的人气度还算可以，家用机版利用不同的光盘产生新怪物的设定十分有创意，到了GBA版变成了“文字盘”，其乐趣明显大减。怪物的种类实在很少，号称有500种，大部分只不过是换了一下名字和颜色，实际上不过10多种，这一点让人很不满意。与前作相比，本作中新增了迷宫探险的部分，在迷宫中可以获得一些贵重道具或者珍稀怪物，比起乏味的育成部分，这个部分还算有一点乐趣。不推荐SLG爱好者和系列死忠以外的玩家购买这款游戏。



售价 5800日元

世界传说 换装迷宫 2

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2

推荐度 **9**

开发厂商 NAMCO		发售日期 2002年10月25日	
游戏类型 RPG	容量 64M	游戏人数 1人	
对应周边 GBA专用通信线			



GB版的前作以藤岛康介华丽的人设和多彩的服装获得大家的好评，但是其无聊的战斗系统和迷宫却成为了一大遗憾。本作虽然号称续作，但实际上是两个完全不同的游戏，人物设定明显不如前作、服装种类也没有前作丰富，但是游戏的战斗系统却采用了和正统“《传说》系列”作品同样的设定，爽快度满分。前作中的任务系统很有特色，本作中将这个系统也作了很大的改动，接受任务更加自由，但是相对地任务之间的区别不太明显！不过这还是一款很值得玩的游戏。



售价 4800日元

数码少女猫 数码交流

デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション

推荐度 **5**

开发厂商 ブロッコリー		发售日期 2002年10月25日	
游戏类型 ETC	容量 64M	游戏人数 1～4人	
对应周边 GBA专用通信线			



女性向的模拟经营类游戏，玩家要经营一家店员都是由数码少女猫组成的商店，和这些少女猫们一起为了使商店更受欢迎而不断努力。本作强调交流要素，通过专用通信线可以和伙伴们交换名片和进行迷你游戏的对战。游戏中的迷你游戏和特殊事件相当繁多，甚至不亚于某些AVG游戏。因为是女性向游戏，所以画面的风格走的都是可爱路线，而且游戏的难度也不是很高，即便是年纪很小的玩家也可以轻松上手！推荐喜欢经营游戏的女性玩家购买。



售价 4800日元

卡片聚会

カードパーティ

推荐度 **5**

开发厂商 MediaKite		发售日期 2002年10月25日	
游戏类型 TAB	容量 64M	游戏人数 1～4人	
对应周边 GBA专用通信线（可1卡4人）			



这是一款以卡片或者卡牌为工具的小游戏大合集，一共收录了12款这样的游戏，像神经衰弱、21点这些都是大家很熟悉的作品。即使只有1盘卡带也可实现最大4人对战，而且即使不足4人也可以用电脑来补足，这样就不会出现“三缺一”的现象了。游戏提供了体贴的帮助机能，哪怕对某个游戏的规则不熟悉也没有关系，可以随时使用在线帮助。另外，玩家还可以自由改变一些游戏中的规则，从而创造出只属于自己的卡牌游戏。休闲小品级的游戏。



售价 3800日元

小丝与小棉

シルクとコットン

推荐度 **6**

开发厂商	キキ	发售日期	2002年10月31日
游戏类型	AVG	容量 64M	游戏人数 1～4人
对应周边	GBA专用通信线		



低年龄向的冒险类游戏，讲述了10岁的孪生兄妹小丝和小棉变成了奇怪的生物以后为了找回自己原来的身体而不断冒险的故事。在游戏的进程中，玩家可以得到一些道具，这些道具可以让小丝和小棉的外形产生某种变化，从而获得某种特殊的能力。通过切换不同的能力，和其他的生物进行比赛，胜利后就能够取得更多的道具。这些能力道具一共有99种。角色设计和动作部分的制作都是由动画界著名的厂商“Project Age”负责的。不向高年龄层玩家推荐本作。



售价 5800日元

野兽弹珠 觉醒吧！斗兽王！

ビーストシューター めざせ獣王!

推荐度 **5**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年10月31日
游戏类型	ACT	容量 32M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



KONAMI原创的新感觉弹珠射击游戏，玩家要从操纵可以变形的特殊弹珠“斗兽”和其他人在各种场地中进行比赛，谁先到达终点谁就获得胜利，游戏最终的目标就是取得“斗兽王”的称号。游戏的画面比较单调，只达到了GBA游戏的一般水准。在游戏中各种弹珠变形的时候，游戏会播放事先做好的CG动画。所谓的新感觉只是官方宣传的口号，实际上并没有什么新意。总体来说，本作只是KONAMI众多试验性游戏中很普通的一款，不推荐一般玩家购买。



售价 4800日元

神奇童话 蛋糕店小姐故事＋动物伙伴占卜个性心理学

ファンタジックメルヘン ケーキ屋さん物語＋動物キャラナビ占い個性心理学

推荐度 **5**

开发厂商	CULTURE BRAIN	发售日期	2002年11月1日
游戏类型	ETC	容量 64M	游戏人数 1～2人
对应周边	GBA专用通信线		



这款游戏中包含了《蛋糕店小姐故事》和《动物伙伴占卜个性心理学》两个小游戏。前者是带了一点AVG成分的模拟类游戏，玩家要为了成为蛋糕店的小姐而不断收集制作蛋糕的材料和技术书籍等。后者则是一款纯占卜类游戏，通过分析各种数据为玩家的生活作一点小提示。游戏比较倾向女性玩家，但是从画面上来说，厂商水平不够，并没有制作出相当吸引女性玩家的可爱画面。鉴于游戏的整体素质不是很高，又没有多少可玩性，不推荐一般玩家购买。



售价 4800日元

魂斗罗 执念

魂斗罗 ハードスピリッツ

推荐度 **7**

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年11月14日
游戏类型	STG	容量 32M	游戏人数 1人
对应周边	无		



《魂斗罗》在国内的人气度相当高，本作是将SFC和MD两个版本的作品进行融合以后的产品，所以无论是玩过其中哪一部作品的玩家在游戏的过程中都能够找到熟悉的感觉。不过但从游戏的素质上来看，本作并不能获得很高的评价，抛去被评为“噪音”的BGM不谈，因为融合了两个不同机种上的要素，所以有的地方并没有很好地把握平衡性，导致玩前两作的玩家都认为手感和原来相差很多。如果不是对《魂斗罗》有什么特别的感情，并不推荐购买。



售价 4800日元

DAN DOH！！Xi

DAN DOH！！Xi

推荐度 6

开发厂商	NETBRIDGE	发售日期	2002年11月14日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信线



游戏改编自日本著名的高尔夫球题材漫画。游戏中使用了GBA的回旋放缩机能来表现高尔夫球的3D空间感，而且游戏的系统做得也比较专业，玩家完全可以把它当作一款标准的高尔夫来玩。游戏的模式也比较多样化，在单人模式里还划分出故事模式、一杆进洞模式、比赛模式、挑战模式和练习模式等5种，更可以通过通信对战线来和伙伴们一起游戏，真是乐趣无穷。高尔夫球运动本身十分有趣，如果有玩家对它感兴趣的话可以找这款游戏体验一下。



售价 4800日元

真·女神转生 恶魔混血儿 暗之书·光之书

真·女神转生 デビルチルドレン 暗の书·光の书

推荐度 8

开发厂商	ATLUS	发售日期	2002年11月15日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信线



前作《赤之书·黑之书·白之书》在推出以后受到了广大RPG爱好者的好评，虽然名气不如《口袋妖怪》和《DQM》那样响亮，但是同样算是很成功的。本作在前作的基础上又增加了数十种全新的恶魔，满足玩家的收集癖。不过本作最大的特色就在于引入了三人战斗系统以及三身合体、魔装合体的系统。另外，本作两个不同版本之间的剧情是相辅相成的，只有真正把两款作品都玩到了才能完全了解游戏的剧情，这一点即使是《口袋妖怪》也无法与之相比的。



售价 4800日元

扫描猎人 追踪千年怪鱼

スキャンハンター 千年怪鱼を追え！

推荐度 7

开发厂商	太平洋世纪机械工厂	发售日期	2002年11月15日
游戏类型	SLG	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信线



这是一款相当怪异的游戏，玩家的目的是通过在海底调查各种鱼类的数据来找到传说中的千年怪鱼。游戏分为搜索和扫描两个部分，在搜索到鱼类以后就要操纵自己组装出来的扫描机器人进入扫描模式，这个模式是游戏中乐趣最大的部分，玩家要努力将鱼保持在屏幕中间然后调查。游戏中自己组装扫描机器人的过程也是很有乐趣的！游戏中有不少用CG处理的画面，还是不错的，不过人物设定就比较一般了。喜欢求新的玩家可以买来试一下，可能会被吸引住的！



售价 4800日元

ONE PIECE 七岛的大秘宝

ONE PIECE ナナツ岛の大秘宝

推荐度 8

开发厂商	BANPRESTO	发售日期	2002年11月15日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1人

对应周边 无



《ONE PIECE》的游戏层出不穷，这一次由BANPRESTO出品的本作则是一款充满了动作要素的RPG。和GB上RPG版比起来，本作的画面更加华丽，对于必杀技和人物个性的表现更加富有想象力，如果是原著的拥趸绝对没有理由不玩这款游戏的！游戏的动作要素不仅体现在地图画面上的各种解谜要素，更体现在战斗中的各个小细节方面。游戏的难度不高，加上游戏继承了原著那种轻松搞笑的气氛，大家在玩这款作品的时候一定会觉得很轻松的。推荐喜欢RPG的玩家购买！



售价 5800日元

口袋妖怪 红宝石・蓝宝石

ポケットモンスター ルビー・サファイア

推荐度 10

开发厂商	NINTENDO	发售日期	2002年11月21日
游戏类型	RPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边	GBA 专用通信线		



对于这款游戏没有必要多说什么吧！虽然游戏中的画面说不上华丽，但是绝对细腻，一草一木的描绘都能够感受到厂商的细心。其实这款游戏的魅力完全体现在有趣的系统以及众多的隐藏要素上面。几百种各不相同的妖怪让喜爱收集的玩家过足了瘾。这次新加入了双人对战系统，使得对战时的战术安排更加富有挑战性。新增的选美大会也很有特色，其游戏乐趣甚至比本篇的战斗更加让人激动。《口袋妖怪》已经形成了风潮，就算不喜欢，买一个收藏也好！



售价 4800日元

超级机器人大战 原创世纪

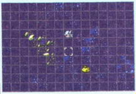
スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーション

推荐度 8

开发厂商	BANPRESTO	发售日期	2002年11月22日
游戏类型	S・RPG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	无		



《R》发售没有多久立刻公布并推出了这款全部由BANPRESTO原创角色登场的作品，实在让众FANS吃了一惊。在本作中，除了保留了《R》中的即时存盘系统以外，还增加了单手操作模式等，看得出来厂商希望在小细节方面做得更加体贴。因为游戏本身以原创人物和机体为号召，所以只有真正的《机战》爱好者才会投入感情。游戏的战斗动画感更强，这一点很让人满意；但是出场机体过于单调，而尚有数台高人气机体未登场也成为了一种遗憾！喜欢的人自然会买！



售价 4800日元

哈里・波特与密室

ハリー・ポッターと秘密の部屋

推荐度 7

开发厂商	EA・SQUARE	发售日期	2002年11月23日
游戏类型	A・AVG	容量 64M	游戏人数 1人
对应周边	GBA 专用通信线、NGC-GBA 专用通信线		



虽然说是顺应电影热潮推出的游戏，但是游戏的素质却比一般的同类作品高出不少。游戏的类型同《古墓丽影》差不多，同样需要到处开机关、解谜，不过与劳拉不同的是，哈里・波特使用的是魔法。单从画面上来讲，本作的画面实在说不上有多好，可能因为是美版游戏移植的缘故，所以当中种种细节都不是很合东方玩家的口味。游戏的手感还算差强人意，算是美版游戏中比较出色的。如果对电影很感兴趣的话可以找来玩一下，游戏的整体感觉还是不错的！



售价 4800日元

实况世界足球口袋版 2

实况ワールドサッカーポケット 2

推荐度 7

开发厂商	KONAMI	发售日期	2002年11月28日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1~2人
对应周边	GBA 专用通信线		



《实况世界足球》也算是一个比较知名的系列，在GBA上也已经登场过一次了。游戏包括了友谊赛、世界杯赛、超级明星赛和PK战4大模式，玩家可以随意选择自己喜欢的模式。在游戏中，玩家可以选择的队伍一共有58支，包括现在世界主要的球队，当然除了那些世界强队以外，中国国家队也是有的。和前作一样，游戏中并没有利用3D来表现赛场的空间感，而只是采用了SFC版那样的侧面视角。如果喜欢足球游戏的话，那么这款游戏是不容错过的。



售价 4800日元

Q赛车 ADVANCE2

チョロQアドバンス2

推荐度 **7**

开发厂商	TAKARA	发售日期	2002年11月28日
游戏类型	RAC	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信线



著名的“《Q赛车》系列”在GBA上的第二款正统作品。与其他赛车游戏相比并没有什么太多让人惊异的地方，同样只是利用GBA基本的回旋放缩和3D处理能力来表现3D的赛道，效果自然没有多少提升。游戏最大的特色在于游戏中的那些Q版的赛车，基本的车体经过各种零部件的组合，最后得到的车辆其数目多得让人吃惊，玩家完全可以组装自己中意的、又独一无二的车辆。喜欢赛车的玩家可以尝试一下这款游戏，应该可以找到一些特别的感觉。



售价 4800日元

战斗网络 洛克人EXE3

バトルネットワーク ロックマンエグゼ3

推荐度 **9**

开发厂商	CAPCOM	发售日期	2002年12月6日
游戏类型	A·RPG	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信线



相隔一年以后CAPCOM再接再厉，GBA上最新的《洛克人》作品再次登场。因为前作和动画的大受欢迎，本作中自然结合了两者的优秀之处：以前作为优良的基础，在细节方面加以各种修饰，使得看过动画的人也能够感到十分亲切！本作除了新增若干战斗芯片以外，在系统方面也有很大调整。在敌人攻击前的一瞬间消灭敌人就能够得到“BUG PIECE”，这种设定使得战斗又添加了新的乐趣，而自己为洛克人组合能力的设定也显得十分新颖。绝对值得一玩的作品！



售价 4800日元

古墓丽影：预言

トゥームレイダー：プロフェシー

推荐度 **8**

开发厂商	EIDOS	发售日期	2002年12月6日
游戏类型	A·AVG	容量 64M	游戏人数 1人

对应周边 无



PC版A·AVG游戏的代表作品，在家用机用户中也拥有很高的评价。在GBC上也曾经推出过两款横向卷轴的游戏，虽然素质不错但是毕竟和原作感觉相差太多了。本作采用了伪3D的界面，使得游戏起来更有冒险的感觉。游戏的场景和解谜部分都制作得很正宗，充满了正统《古墓丽影》的感觉。游戏的难度不是很高，SECRET也很容易发现，所以只要很小心应该能够很轻松地将游戏进行下去。游戏采用了密码记忆的方式，这是很令人不解的地方。推荐爱好者购买。



售价 4800日元

一步神拳

はじめの一歩 THE FIGHTING!

推荐度 **8**

开发厂商	ESP	发售日期	2002年12月12日
游戏类型	SPG	容量 64M	游戏人数 1～2人

对应周边 GBA专用通信线



原作漫画是在日本拥有很高人气的拳击题材大作，在沉寂一段时间以后，各大机种上相继推出了相关的游戏作品。本作就是一款模仿拳击运动的游戏，游戏采用了第一视角。虽然游戏的画面稍微简陋了一点，但是游戏的模拟度相当高，利用GBA的4个按键配合方向键就能够使用多种强力技巧，简单却又有挑战性，要想组合出合适连续技将对手击倒也需要一番练习才行。如果喜欢原著漫画，对这种第一视角的格斗游戏又可以适应，那么就应该玩一下。



售价 5500日元

克罗诺亚英雄 传说的星之徽章

クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル

推荐度 7

开发厂商	NAMCO	发售日期	2002 年 12 月 13 日
游戏类型	A・RPG	容量 64M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



《克罗诺亚》居然变成了A・RPG，这让很多人感到吃惊。游戏的画面尚算可以，中规中矩，没有什么缺点却也没有什么亮点。从操作上来讲，手感还算可以，能有个不错的评价。系统方面，可以更换角色是比较有趣的设定，这使得战术安排方面也有所讲究。系列一向比较强调解谜要素，这一点在本作中并没有很好地体现，大部分时间都花在了和敌人战斗上，而游戏的场景稍显单调也不得不说是个遗憾。喜欢A・RPG的玩家也可以尝试一下《塞尔达传说》以外的作品。



售价 4800 日元

太空战斗机 R

ダライアスR

推荐度 7

开发厂商	太平洋世纪机械工厂	发售日期	2002 年 12 月 13 日
游戏类型	STG	容量 32M	游戏人数 1 人
对应周边	无		



以“怪鱼传说”之名在早年街机STG领域占有一席之地的《太空战斗机》现在在GBA上登场了。从画面上来说，游戏基本上达到GBA的水准，虽然不是十分火爆，但是已经充分表现出了射击游戏应有的感觉了。游戏的难度比较高，如果不调节出场数，最初的3架飞机被击坠以后就会GAMEOVER。这对于初学者来说是十分痛苦的事。还好游戏有可以选关的ONE STAGE模式，不过前提条件也是必须通过某关才能自由选择。不擅长射击游戏的玩家就不用考虑这款游戏了。



售价 4800 日元

世嘉拉力

SEGA RALLY

推荐度 6

开发厂商	SEGA	发售日期	2002 年 12 月 19 日
游戏类型	RAC	容量 64M	游戏人数 1～2 人
对应周边	GBA 专用通信线		



作为一款让大家期待了很久的作品，《SEGA RALLY》让广大玩家失望了。SEGA并没有为这款游戏专门制作一个优秀的3D引擎，而仅仅使用了GBA自带的回旋放缩以及简单的3D处理能力来表现拉力赛的画面，这使得玩家看到的场景全部都是马赛克，和早先的《V-Rally3》的效果实在相差太多了。不过游戏的手感还是不错的，操作比较简单，难度也比较适中，初学者也不至于玩不下去。如果不介意粗糙的游戏画面，赛车游戏的爱好者应该尝试一下这款作品。



售价 4800 日元

索尼克 Advance2

ソニックアドバンス2

推荐度 8

开发厂商	SEGA	发售日期	2002 年 12 月 19 日
游戏类型	ACT	容量 64M	游戏人数 1～4 人
对应周边	GBA 专用通信线、NGC-GBA 专用通信线		



与前作相比，本作并没有什么让人感到明显进步的地方，但是我们可以从一些小细节上看到厂商所作的改进。首先，本作一开始只能选择索尼克一个人，其他3名同伴必须随着游戏的进程才会出现，这一点和DC版《索尼克大冒险》很相似，而每大关之间的地图画面则很接近《索尼克大冒险2》。本作去掉了索尼克的情人（自称）艾米，新增了带着查欧的小兔子库利姆。其他方面基本和前作持平，在速度感方面有所加强，喜欢动作游戏的玩家不应该错过这款作品。



售价 4800 日元

经过几个月的收集、整理，这个GBA秘技宝典终于完成了。做这个专题的目的就是为了让GBA玩家有一本能够随时查阅的“工具书”，所以在资料整理上我尽量做到全面、完整，因此没有回避将以前杂志上面出现过的秘技这次再次登出来(这方面的内容重复应该是无可厚非的吧)。关于这些秘技，大家阅读的时候也可以注意到，一般日版游戏的秘技过多的是对游戏的研究和心得，而美版游戏的秘技过多的是选关密码等东西，也算各有特点。

由于时间和版面的关系，还有很多游戏秘技这次还没有整理出来，我们会在以后慢慢为大家放出，敬请期待。

GBA秘技宝典

GAMEBOY ADVANCE

●开机暂停

在开机画面中“GAMEBOY”字样消失之前按SELECT+START可使下方的“NINTENDO”标志消失，此时开机进入暂停状态，此后按任意键可解除暂停，进入游戏。这个功能是方便玩家进行一卡多人联机时用到的，可以通过暂停等待其他还没有开机的玩家。

IRIDION 3D

●选关密码

第二关	QQPBBYGYV
第三关	GP4BVD6RW
第四关	85DCVLQVC
第五关	GNWCVBGMD
第六关	SP2CBBV8J

这是一款射击游戏，画面还不错，但是玩法比较单调，没有耐心爆机的玩家不妨用这条秘技看看游戏后面的关卡。

超级马里奥 ADVANCE

●迅速得到 99 条命



这个游戏里，同时击倒2个敌人，可以得到1滴血，3个就是2滴，4个就是3滴，而5个时就是“1up”！6个时就是“2up”！在3-3关用钥匙开门打BOSS的这个版面里，在进入这版面后，可以在右边得到个“大Power”，这时走到版面最左边，见到敌人(应该有5个)，扔出“大Power”，这时快速往右边跑，反正敌人都会被“干”掉！这个版面一共有11个敌人，也就是可以加7条命！之后从门出去，再回来，一切又变回原样，再来一次，又是7条，again and again，几分钟后就是99条命了！这类地方还有很多，大家好好找啊。

●乘坐恐龙耀西

只要能够将「SUPER MARIO USA」的游戏完成一次，就可以在新游戏里面乘坐恐龙耀西一起进行冒险。

● YOSHI CHALLENGE

通关进行二周目游戏，在游戏里面就会出现一些恐龙蛋的道具，只要将每一版里面的两只恐龙蛋找出来，集齐之后就会出现一个名为“YOSHI CHALLENGE”的模式了。

超级马里奥 ADVANCE2

●里世界

完成全部70个小关后，里世界舞台恐龙大陆就会出现，注意如果存档了就回不到原来的舞台了。

超级马里奥ADVANCE3 耀西岛

●直接玩迷你游戏

游戏中有6个迷你游戏可以玩，这些迷你游戏都散布在各个小关中，而且有很多都需要钥匙开门才能玩到，下面有一种方法能够直接玩到这6个迷你游戏。只要在选择关



卡的时候按住SELECT不放，然后顺序输入L、L、B、A、R，就会出现这6个迷你游戏的选项，而且胜利后同样能得到道具哦。

●无限加命法

在1-7关刚开始的时候会看到一个变成球状滚来滚去的敌人A，把它咬住然后走到上锁的门附近，那里有个可以吐出敌人B的水管，把你刚刚咬住的敌人A吐出来，从水管里跑出来的敌人B就会去碰那个敌人A，连续几次后，敌人B每碰敌人A一次就会得到1UP，这条秘技是原来SFC版就有的。

●777的奖励

每大关的总分达到777时会得到7UP的奖励。

●隐藏舞台

当爆机一次后每一大关会追加一个SECRET舞台，而每一大关中的9个小关(包括SECRET关)都获得100分后这一大关又会出现一个EXTRA舞台。



快打旋风 ONE

●隐藏模式

本作中，可以在游戏中直接查看玩家曾在游戏中击倒的敌人的数目，随着这项数字的增加，隐藏模式也会逐渐开启：

击倒50人	出现EXTRA OPTION（可调整生命数）
击倒350人	出现隐藏人物ZERO GUY
击倒500人	出现隐藏人物ZERO CODY
击倒800人	OPTION中出现STAGE SELECT（选关）
击倒1300人	可以进行COLOR SELECT（改变人物的颜色）
击倒2000人	可以开启RAPID PUNCH（连射）

恶魔城 月之轮回

●MAGICIAN MODE

完成游戏一次后重新开始游戏，将名字改为“FIREBALL”，就可以进入这个模式。这个模式中角色的STR、DEF和HP较弱，不过MP和INT值高，而且一开始就有所有的卡！

●FIGHTER MODE

完成MAGICIAN MODE后重新开始游戏，将名字改为“GRADIUS”，就可以进入这个模式。这个模式中角色的STR、DEF和HP高，不过MP和INT值较低，而且不可以使用卡。

●SHOOTER MODE



完成FIGHTER MODE后重新开始游戏，将名字改为“CROSSBOW”，就可以进入这个模式。这个模式中角色的STR、DEF和HP很低，可以使用卡，一开始就拥有250颗心，使用副武器的攻击力较强。而当拿两把短剑后，会有特别效果——自动追踪！但是这种能力在改用其他武器后会消失，而其他武器是没有特殊效果的。

●THIEF MODE

完成SHOOTER MODE后重新开始游戏，将名字改为“DAGGER”，就可以进入这个模式。这个模式中角色的各个能力都很低，但是LCK超高，很容易打出道具。

●巧过斗技场

斗技场的难度的确够变态，而且最变态的是不能发动卡片组合效果（DDS），其实有一个秘技可以让大家在斗技场中发动DDS。在斗技场中使用回复MP的道具，可以看到MP槽得到回复，此时就能发动DDS，最好发动召唤仲魔的魔法，这样即使MP槽减完仲魔也不会消失。有了仲魔的帮助，过斗技场应该轻松很多。

战斗网络 洛克人EXE

●隐藏BOSS

游戏爆机一遍后，在标题画面中的“つづきから”字的旁边就会多了一颗“★”，即“つづきから★”。只要选择这个存档来开始游戏，就有机会遇到一些隐藏BOSS，具体情况如下：

魔法师（マッジクマン）

进入インターネットエリア，到标有“ここじゃあ、ちんたらしてっとだめだぜぇ”的地方就能找到魔法师。

法老王（ファラオマン）

如果洛克人的等级达到70级以上，进入インターネットエリア，到标有“このさきはいきどまりさ”的地方就能找到法老王。

影子人（シャドーマン）

如果洛克人的等级达到140级以上，进入インターネットエリア，到标有“このさきにすすむのは　かなりむずいんじゃねえか？”的地方就能找到影子人。

佛尔特（フォルテ）

如果洛克人的等级达到70级以上，并且芯片的种类超过174种，那么再进入インターネット，在最深处就有机会遇到佛尔特。

●困难模式

爆机一遍后，按住L键选择重新开始就会进入困难模式。

●最强芯片

要想获得最强芯片，必须先爆机一次，并且收集所有芯片，然后到“里INTERNET”深处的那个广场，将神秘的ナビ击倒，这样就会得到一枚名叫“ドリームオーラ”的芯片，作用为使伤害值100以下的攻击无效。

战斗网络 洛克人EXE2

●五星集合

这次的《EXE2》只要满足一定条件就可以在标题画面的“つづきから”后面增加一些闪亮的星星。具体条件如下：

1.通关一遍（打倒ゴスペル）；

2.通关后前往WWWエリア3打倒プラネットマン，在退出WWWエリア时会遇到真フォルテ，打到他；

3.收集全部250种普通战斗芯片，完成データライブラリ；

4.收集全部32种P·A，完成プログラムアドバンス表；



5.在完成了前3种条件后，与同样完成这3种条件的伙伴进行通信对战，一定几率出现。

● Hard Mode

在得到了全部5颗星以后，在标题画面将选择光标放在“はじめから”上，然后顺序输入“←←→←→←→→”就可以进行困难模式了。进入以后存盘，如果RESET的话就能够在“つづきから”下方看到“ハードモード”的选项，可以从这里直接继续游戏。

●一击必杀

战斗芯片プリズム的效果是将プリズム投掷出去进行攻击，同时落点周围的地区也会出现プリズム。利用这个特点，可以将プリズム投掷到对手的中心位置，如果落点处是フォレストボム1～3中的任意一个的话，フォレストボム就会变成木桩，同时周围的プリズム的攻击力就变成了フォレストボム的攻击力×90。此为一击必杀。

●被加密的神秘数据……

在游戏中，我们经常可以发现一些紫色的神秘数据，这些数据是被加密过的，只有使用サブチップ中的オープンロック才能打开这些数据。那么……在使用了芯片之后打开神秘数据取得道具后立刻再次选择该芯片……在Plugout之前，オープンロック就可以无限使用了！最适合使用这条秘技的地方是里インターネット5，那里有3个当中藏了50000元的紫色数据，而オープンロック一个只要100元……所以一次就可以赚到50000乘以3减去100结果等于149900（好长呀）的利润！如果继续向Internet深处前进，还有更多的好东西在等着大家呢！这个秘技真是太厉害了！



●战斗芯片无限增殖大法1（神秘数据利用术）

首先必须是在前往最终BOSS战之前的状态。找到Internet上那些只能打开一次的水色宝箱（神秘数据），在打开之前存档。当得到道具（水色宝箱里的道具是固定的）后不要存盘，直接前往最终BOSS处打倒BOSS（注意要把刚才得到的道具放到背包里，不在战斗中使用），通关后游戏会存档在原来的位置（打BOSS之前）。那么根据应该得到的道具是不会消失的道理，原先已经取得的道具会再次出现……这样我们就可以无限取得水色宝箱中的珍稀芯片了！



●战斗芯片无限增殖大法2（通信交换篇）

这个方法其实在很多其他交换类游戏中也是存在的，原理就是利用GBA之间传递数据时的时间差。在通信准备完毕之后，一个玩家将想增殖的芯片送出，而另外一个玩家则不要选择任何芯片。这个时候，送出芯片的一方就进入了紫色芯片进入对方主机的画面，而接受一方的画面则是接受芯片时的“ちょっとまってね”。此时送芯片

的人一定要按住A键进入开始交换的状态。开始交换后，按住A键的那边（送出芯片的那边）把通信线拔掉，秘技就成功了。接受芯片的玩家看到的是芯片数据成功传送，而拔掉通信线的玩家看到的却是通信错误信息。通信错误的玩家的芯片实际上并没有因为传送而消失，而对方也得到了需要的芯片。不过如果秘技失败的话有可能双方都得不到这块芯片了，所以要想熟练掌握必须多练习呀！

●超级洛克人变身（危险性极高）

使用这条秘技有可能导致记忆丢失，而且请不要在正式的比赛中使用，要小心哟！

对战时，对手的状态必须是ヒートカスタムV2以上，而自己也要在ヒートカスタムV2以上。这时进入スタイルトレード画面，然后自己选择ヒートカスタムV2以上，对手则选择ヒートカスタムV2以上的另一变身形态进



行交换，这样就能够同时拥有两个相同的变身形态了。（程序BUG所致）蓄力攻击的威力变得极其夸张，推定在10000以上。

●捉迷藏的人

1.マリンハーバー右侧网络中心地下室入口处附近台阶的阴暗处；

以下是必须在特定进度时才会出现的人物：

2.アメロッパ城堡前左侧树木后面，对话得到サブチップメモリ；

3.野营地第二场景树木的背后（机器熊的对面），对话得到レギュラーメモリ2；

4.マザーコンピュータ房间途中只有正式斗士才能Plugin的服务器的背后，对话得到バスターアップ；

5.正对やいと家大门的房子隐蔽处，对话得到“メットガード*”30枚。（必须通关一遍）

●珍贵芯片入手法

当自身HP处于红色状态时打倒敌人就可以获得代号和平时不同的芯片。比如，HP100时打倒フォルテSP就可以获得“ドリームオーラ3T”，这就是平时很难得到的芯片。

●同一NAVI芯片6枚装备方法

在形态为プラザースタイル或者サイトスタイル时，如果在内存里放入6枚以上同一种NAVI芯片洛克人就会生气。但是这个时候如果再次选择文件夹中的芯片，就能够将那里的6枚同种芯片放入内存了。这个方法上限可以到达8枚。

●芯片文件夹入手方法

随着剧情的发展可以得到另外的文件夹，一共两个，方法如下：

1.剧情发展可以收到名人的Email，然后再对战中打败名人就可以得到了；

2.剧情发展以后和マザーコンピュータ房间的姐姐用“ビッグボム*”交换得到。

洛克人ZERO

●困难模式

普通难度爆机一次后，按住L键选择重新开始游戏就会进入困难模式，这个模式下武器等级无法提升。

●最强精灵



无论是在普通模式还是困难模式下，只要收集齐全部生化精灵，并且全部进化至最高阶段而未被使用，那么这样通关后，在二周目就会得到隐藏的最强精灵ジャクソン。

●究极模式

在拥有并且使用了包括ジャクソン在内的所有精灵、并且一个通关存档的情况下，按住R键开始新游戏就会进入究极模式。这个模式下一开始就拥有了所有精灵，自身能力也提升到最高，光剑的等级也达到最高，原来的蓄力技都可用搓招来发出。

风之克罗诺亚 梦见帝国

●隐藏关卡

只要完成游戏的25个关卡就能让隐藏关EX1出现。

完成游戏的25个关卡并收集齐这25个关卡内的梦之碎片就能让隐藏关EX2出现。



将所有关卡内的梦之碎片都收集齐就能让隐藏关EX3出现。

●克罗诺亚浮空

在与ジリアス皇帝一起出来的BOSS对决之前，画面会转换，转换的瞬间如果跳起来浮空，那么画面转换后克罗诺亚会浮在空中停留数秒。

托尼·霍克职业滑板2

在游戏的标题画面或是暂定画面中，按住R键不动，然后输入以下的密码就能获得各种效果。

●开启作弊模式（即开启OPITION选项里的CHEAT菜单，里面有许多有趣的设定）：B、A、↓、A、START、START、B、A、→、B、→、A、↑、←

●摔倒时不流血：B、←、↑、↓、←、START、START

●选用蜘蛛侠：↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A、START



●选择MINDY：←、←、↑、→、B、A、START

●开启全部关卡：A、START、A、START、↑、↑、↓、↓、↑、↑、↓

●开启全部关卡及满金钱：B、A、←、↓、B、←、↑、B、↑、←、←

●蜘蛛侠式爬墙（必须在选用蜘蛛侠时输入）：→、A、↓、B、A、START、↓、A、→、↓

●流的血变爆花（必须在标题画面中输入）：START、A、↓、B、A、←、←、A、↓

●DISCO视点（必须在游戏中暂停输入）：←、A、START、A、→、START、→、↑、START

●将时间变为0（必须在游戏中暂停输入）：←、↑、START、↑、→

超级街头霸王II X 苏生

●各隐藏模式的具体出现方法

每场战斗结束后，根据玩家在该场战斗中的表现，玩家就会得到不等的VS POINT。VS POINT积累到一定的程度，游戏就会增加各种隐藏要素和隐藏模式，其中最难的“TIME ATTACK MODE”中的“与所有人对决”模式及豪鬼、真豪鬼等隐藏人物尤为吸引人。具体出现请参见以下的表格：（以下サバイバル为生存模式、タイム アッタク为时间挑战模式）



●所得点数出现的隐藏要素

200	サバイバル中追加“拆车”
250	サバイバル中追加“打木桶A”
300	サバイバル中追加“打木桶B”
350	サバイバル中追加“VS 5”
400	サバイバル中追加“VS 10”
450	サバイバル中追加“VS 30”
500	サバイバル中追加“VS 50”
550	サバイバル中追加“VS 100”
1000	タイム アッタク中追加“8人对决！”
1100	タイム アッタク中追加“与四BOSS对决”
1200	タイム アッタク中追加“与豪鬼对决”
1300	タイム アッタク中追加“与RYU、KEN对决”
1400	タイム アッタク中追加“与所有人对决”
5000	可以使用豪鬼
8000	追加GALLERY（即画廊，按R键进入）
9999	可以使用真·豪鬼

●简化必杀技输入

对局中只要按一下SELECT键，就会听到一声音效，此时必杀技输入指令发生简化，搓招型的只要配合方向键的←、→、↓加按键就能发出，蓄力型则变为不用蓄力，而超必杀技简化为↓+AB。要想还原，只用再按一下SELECT键就行，注意此秘技在通信对战中无效。

奇奇怪界 ADVANCE

●增加游戏的难度

在游戏出现三团红色火焰的标题画面中，按顺序输入以下的指令：“↑、↓、→、←、←、→、↓、↑、SELECT”，成功的话，红色的火焰就会变成蓝色的，这时进入游戏，敌人就比普通难度厉害多了。



●选关

在标题画面顺序输入↑、A、←、B、↓、L、→、R、SELECT就能选关。

ADVANCE 战争

●新游戏模式

当完成所有训练任务后就可以打开 W A R ROOM、CAMPAIGN、DESIGN MAPS、STATS OPTIONS这4项设定，其中包括战役选择、地图设计等。

●高难度模式



当你在选择模式时按住 SELECT 键再选择 CAMPAIGN 模式，你就进入了高难度模式。

●新的 C.O.S

当你完成CAMPAIGN模式后，你就可以购买额外的C.O.S。

雷曼 ADVANCE

●无限接关

在CONTINUE 画面中输入：↑，↓、←、→之后就会有无限接关。

GT 赛车 ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING

●开卡丁车

在游戏的标题画面，有START 和汽车出现时，按住 L+R，然后按→+B，就能打开EXTRA1模式，里面可以开卡丁车进行比赛。

●开 F-1 赛车

在游戏的标题画面，有START 和汽车出现时，按住L+R，然后按←+B，就能打开EXTRA2模式，里面可以开 F-1 赛车进行比赛。

●直接观看爆机画面

在游戏的标题画面，有START 和汽车出现时，按住 L+R，然后按↑+B，就能直接观看爆机画面。

READY 2 Rumble Boxing

●选择迈克尔杰克逊



在选择游戏模式的画面下，将光标对准 Arcade 输入：←、←、→、→、←、→，然后按 L+R。

●选择奥尼尔

在选择游戏模式的画面下，将光标对准Survival 输入，←、←、←、←、→、→、←、←、→，然后按 L+R。

●选择 Rumbleman

在选择游戏模式的画面下，将光标对准 Championship 输入，←、←、→、←、→、→、←、→、←，然后按 L+R。

兵人 Advance

●选关密码

02 – HJRDCHMC GGRSGHMB
03 – GGRSGJMC FSRSMJMB
04 – FSRSMKMC DQRNBKMB
05 – DQRNBBMC CSRJGBMB
06 – CSRJGCMC BQRDMCPB
07 – BQRDMDPC TJRDQDPb
08 – TJRDQFPC SGRSCFPB
09 – SGRSCQPC RJRNLQPB
10 – RJRNLRPC QGRNRRPB
11 – QGRNRSPC PSRJCSPB

●选择全部关卡

NQRDGTPB

兵人 Operation Green

●选关密码

02 – 5VKPR6*B or K*67LZZM
03 – 5PK5LL*4 or F58FWJ*N
04 – Y8DTF4HK or 3MC9TS15
05 – 62BVXHXY or 3SXRLWOJ
06 – MQ5310VP or Y0V7G6ZM
07 – SZQR6W1J or DLTYD4G7
08 – 44BQQCWH or NJ98C3XD
09 – F4J1ZRWG or CG4PPSC6
10 – FFOOWP36 or 5QFXBJJZ
11 – *HBNVVV4 or 52CN4BBH
12 – 85M3QCF* or *BR53WWF

马里奥赛车 ADVANCE

●删除进度

按住 L+R+B+START 开机就会出现特殊画面，询问你是否删除游戏进度，请慎重选择。

●隐藏赛道

马里奥GB的模式中最初有4项杯赛，每项杯赛都是 4 条赛道，当在这 4 项杯赛中全部取得第

1名，那么隐藏的第5项杯赛——SPECIAL CUP就会出现。而在这个SPECIAL CUP中再取得第1名，然后在每项杯赛中收集到100枚金币，还能使原SFC版的20条赛道出现。

●标题画面改变

只要取得最初4个杯赛的全部金杯（包括50cc、100cc、150cc 3个模式），那么游戏的标题画面就会变成傍晚的背景。而如果跑完这些赛道的评价全部都是3颗星，那么游戏的标题画面就会变成夜空作背景。（条件相当苛刻呀！）

铁拳 ADVANCE

●三岛平八出现方法

用最初的9名角色各通关一遍就可以选择三岛平八，条件不限，你可以把局数设为1局，把难度调为EASY，这样很快就可以打出他了。另外，打出三岛平八后，用他通关一遍后就能在VS模式下选用他了。

●真·三岛平八出现方法

选用三岛平八在生存模式下打败100个人后就能选用真·三岛平八，方法是将光标对准山岛平八按START键。

光明之魂

●名字的妙用



游戏最初给主人公输入不同名字会获得不同的效果。效果主要分3种，一种是增加能力值类，一种是获得道具类，一种是获得装备类。具体如下：

增加能力值类

输入名称	效果
マックス（战士）	STR + 10
アンリ（魔法师）	INT + 10
ハンス（弓箭手）	VIT + 10
バリュウ（龙战士）	DEX + 10

获得道具类

输入名称	获得道具
アイアイ	获得猫のねいぐるみ
ソウル	获得いやしの水滴
サラマンダ—	获得绘かきの魂
シャイニング	获得药草× 2
フォ—ス	获得鉴定书× 2

注意输入以上名字时与职业无关。

获得装备类

输入名称	获得装备
イヨクMAN（战士）	男气のふんどし
ヨッシー（魔法师）	本气の下着
いっそーん（龙战士）	ドラゴンパンツ
ノムノム（弓箭手）	リーフブリーフ
せがた（龙战士）	柔道书

●隐藏关卡

通关一次后会出现难度更高的ADVANCE模式，以此难度打到第8关时，将光标停在迷宫上按住L和R，再按A键即可进入隐藏关卡。

●道具复制大法

此法依然是利用了连线的BUG。首先放下要复制的物品，然后1P和2P同时站在道具上，当两机同时显示出道具名时由2P先拾起，大约半秒钟后1P也拾起，这样复制就完成了。不过要当心死机。

●金钱无限增值法

到村子的店铺，先拿起自己的道具，按2下R，再选店里的道具（越贵越好，用十字键把它移到刚才选的自己的道具栏，按R，就可以把道具卖回给店里了，相当于是将店主的东西卖给店主。

●删除进度

选择存档继续的时候按SELECT键，游戏会提示是否删除进度，请慎重选择。

F-ZERO FOR ADVANCE

●隐藏赛车出现方法

ダーティージョーカー

以STANDARD等级完成PRWN、KNIGHT、BISHOP三个杯赛。

ザースティングレイ



以EXPERT等级来完成PRWN、KNIGHT、BISHOP这3个杯赛。

シルバーサンダー

以EXPERT等级完成QUEEN杯赛。

ファルコンマークツー

以MASTER等级完成PRWN、KNIGHT、BISHOP、QUEEN其中的任一个杯赛。

ファイティングコメット

以MASTER等级完成PRWN、KNIGHT、

BISHOP、QUEEN 全部4个杯赛。

超级泡泡龙 ADVANCE

●隐藏关卡出现方法



在游戏标题画面下输入B、R、L、B后右下方就会出现一个地球的图案。之后进入游戏，就会出现隐藏关卡。如果玩家此前已经通关的话，就会出现135个新关卡！

●隐藏角色出现方法

在游戏的标题画面输入A、R、L、A后左下方会出现两个头像，进入游戏后就能选择这两个角色了。

ADVANCE GT2

同前作的密技一样，只要在标题画面输入各种指令就能开启各种效果，输入成功时会听到"咣"的一声音效。

●所有改装零件全开

在标题画面按住L+B再按上。

●EXTRA MODE 全开

在标题画面按住L+B再按下。

●赛道全开

在标题画面按住L+B再按右。

●车辆全开

在标题画面按住L+B再按左。

携带电兽2 威力版·速度版

●秘密电话号码

拨打以下电话就可以获得传说中的珍贵电兽！

0※5—91＃6—885＃7：アルディア
0＃5—17＃3—2※025：マジョール
0＃5—13※1—＃9109：セラトール
0※5—3＃61—3＃310：イスカ
0＃5—6＃46—57＃88：グランティ
0＃5—3※36—018※4：パルロット
0※5—28＃7—7※668：スイレン

死亡弹珠台

在游戏的"ENTER PASSWORD"(CONTINUE选项中)选项输入各种密码，就会开启各种隐藏功能。

●看结局画面

输入SHOWM33ND1NG！后，OPTION里面就会追加VIEW ENDING选项，可以直接观看结局画面。



●观看动画

输入M0V13PR3S3NT！后，OPTION里面就会追加MOVIE TEST选项，可以观看5段CG动画。

●音乐测试

输入！0P3NSNDT3ST！后，OPTION里面就会追加SOUND TEST选项，可以测试游戏音乐。

●BOSS 战

输入D0NTN33DM0N3Y后，GAME START里面就会追加BOSS MODE选项，可以直接与BOSS对战。

火焰之纹章 封印之剑

●通关后的特典

出现音乐欣赏模式

出现困难模式

出现5个附加关卡

出现隐藏角色（只能在附加关卡中可以出现）

敌人行动时可按A键加快速度

●通关后的隐藏角色

ナーシエン通关1遍
ゲイル　通关2遍
ヘクトル　通关3遍
ブルーニャ通关4遍
エリウッド通关5遍
マードック通关6遍
ゼフィール通关7遍
ギネヴィア通关8遍

●三角攻击

3个重铠（ボールス、ウェンディ、バース）或3个天马骑士（シャニー、ティト、ユーノ）围住一个敌人攻击时就能发动三角攻击。



●斗技场无赖RESET

进入斗技场看到对手资料时，如果自知不敌

可以4键齐按RESET（A+B+SELECT+START），再次开始时就会退到进入斗技场之前的状态。

●火龙石偷盗法



火龙石为龙人专用道具，使用后变身为火龙，力+10，技+10，守备+20，魔防+5，并且耐久为无限。在正常情况下不能获得，也不能够偷盗。要想偷到火龙石一定要用到盗贼，我军盗贼如下：チャド（查德）、アストール（阿斯托尔）、キャス（恰斯）。

获得火龙石必要的几个条件：

1.地图上有手持龙石的龙人。

2.地图上有手持狂暴杖（バサーク）的敌人。

3.我军要有一个单位以上的盗贼，并手持一件可使用的武器装备。

火龙石的偷盗方法：

1.我军的盗贼中了持狂暴杖的敌人使用的混乱（身上一定要有一个空位）。



2.被混乱的盗贼移动范围内有持火龙石的敌人。

3.只要完成1、2两个步骤，则下一回合我军被混乱的盗贼一定会把龙人身上的龙石偷过来。

4.完全符合以上条件的章数为第22章“见果てぬ梦”、第23章“ベルンの亡灵”。

效果：

1.火龙石同神龙石，不能卖出。

2.我方只有珐能够使用火龙石，但是战斗时画面会花版。

3.此秘技对卡带将会有影响，有可能导致记录丢失，特别是爆机后必定死机，然后记录丢失，请慎重使用。

巫术 召唤师

●进门不遇敌法

在迷宫中进门经常会遇到敌人，有一种方法可以避开他们。游戏中按A键是开门，按B键是打开菜单，所以在门外同时按下AB键，就会变为进门后打开菜单的状态，此时如果关闭菜单还是会遇到敌人，但如果RESET（A+B+SELECT+START）后选择继续游戏，就会以进门后的状态继续游戏（因为游戏在进门后会自动存档），而且敌人也不会出现，这就相当于避开了进门的敌人。虽然这个秘技有点麻烦，但在很多时候却是救命的法宝。

黄金太阳 开启的封印

●改名

游戏最初开始时只能给罗宾一个人改名，如果在改名画面按3下SELECT键，会听到一声音效，此时就能给其他3名主角改名。而如果顺序输入“↑、↓、↑、↓、←、→、←、→、↑、→、↓、←、↑、SELECT”，还能给嘉斯敏、加鲁西亚、西芭等3人改名。（此秘技在《黄金太阳 失落的时代》中也通用。）

●快速回到教会

在选择存档继续游戏的时候，如果按住START键和L键不放，再按A键确定，那么游戏就不是从你存档地方继续，而是从你最后到达的那个村庄的教会继续。如果能灵活利用这个秘技，很多时候你就不用浪费大量时间在大地图上走路了。（此秘技在《黄金太阳 失落的时代》中也通用。）



●提前到达宝岛

正常情况下到达宝岛都是通过撒哈拉（スハーラ）沙漠的红色龙卷风，其实有一个方法可以提前到达宝岛。在乘船去特雷比村的途中会遇到海怪袭击事件，此时会要你选择乘客来代替水手划船，如果按照战士、秃头胆小鬼、厨师、老爷爷的顺序选择（另一说：战士、老伯、武器店老板、小女孩，玩家多尝试），就会发生左右舷划船力量不平均而使船偏离航道的事件，这样便会提前来到宝岛。不过要发生此事件全员的平均等级必须在20以上才行。

●购买珍贵道具

在全员LV达到28以上后前往ラリベロの町的武器店，将店里的物品全部买下，出店后存档并RESET，之后回到武器店将身上的物品全部卖掉，当再次回到武器店时店主的台词便发生变化，此时就可以购买诸如“极めのブーッ”等珍贵道具。（如果失败了，可就大大的破财了。）

●“菊一文字”取得法

菊一文字（きくいちもんじ）的攻击力高达128，即使在后期也是相当强劲的武器。这件武器只会从敌人フェンリル（紫色的双头狼）身上掉落，但是敌人掉落道具的几率一般都非常低，下面有一种方法能够让フェンリル以极高的几率掉落菊一文字。



1.在地之灯台（ヴィーナス灯台）地下遗迹的入口处有一块回复EP的紫水晶，在这里存档。

2.关机，然后开机读档。

3.罗宾装备的精灵中包括ソル，杰拉尔德的包括ヒート，伊万的包括ダイナ，梅雅莉的包括スモーキ，并且让杰拉尔德的速度值最低。

4.在周围乱转一定会遇到敌人フェンリル和アイスガーゴイル，并且我方会先制攻击。让罗宾干掉アイスガーゴイル，其他3人干掉フェンリル，注意都必须用解放精灵的方式打倒，用上一步提到那4只精灵。（推荐罗宾的职业为狂战士）

5．打倒敌人后存档，然后RESET（A+B+SELECT+START），读档。

6.将4只精灵重新装备好，然后在周围不断乱转，必定又会碰到刚才的那两个敌人。用同样的方法打倒它们，此时就有很高的几率得到它们掉落的菊一文字。

●BUG 结局

此秘技纯属好玩，没有任何实际意义。

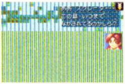
首先游戏的3个存档按如下方式分配：

存档1：游戏中的进度

存档2：通关进度

存档3：空白

在标题菜单画面下按←+R+B使传送进度的选项出现，进入密码（パスワード）画面（选择金、银、铜等级画面），然后一直按B键退到标题菜单，选择继续游戏，这时光标会奇怪地指向存档3，按A键确定后，画面会出现“读取失败”的信息，然后会要你存档，按B键取消，此后便会进入结局画面，不过是花版的结局。



●金钱变1.3倍

风、地相克，水、火相克，如果用相克属性的招式将敌人打倒获得的金钱就是平时的1.3倍。而且，用对应属性的精灵打倒敌人不仅金钱增加，经验值也会增加。

黄金太阳 失落的时代

●在前作中适用的技巧比如改名、快速回到教会在此作都适用，不再赘述。

●隐藏动画

最终BOSS如果用罗宾一个人来打死（其他角色全部防御或者回复），爆机后就能见到隐藏动画。

●到前作的地图去冒险

《失落的时代》的地图完全包括了前作《开启的封印》的地图，但是在游戏中却无法到前作的地方去，因为那里处于一个封闭的区域内，但是现在经过研究发现，那里并不是一个完全封闭的区域，在某个地点存在一个非常隐蔽的“漏洞”，通过这个“漏洞”我们就能够去前作的地图去冒险。这个“漏洞”就在罗合（ロッホ）村下方的小沙滩，把船开到沙滩的最下方（如图），然后往右下方上岸，就进入了前作的地图了，此后你想去哪里就去哪里逛，甚至回到前作最开始的海迪亚村，不过……呵呵，这里卖个关子，会发生什么事情玩家自己去发掘吧。





●被黑掉的画面

在前作中就有的快速回到教会的秘技此作同样适用，不过此作在游戏初期（即还没有到达第一个村子）如果使用这个秘技，画面就会出问题，屏幕一片黑，但是还可以进入菜单。

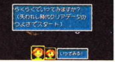
●音乐欣赏的秘技

在标题画面选择“对战模式”（バトル），进入斗技场后，按住L和R与左下角的女子对话后就能欣赏游戏的音乐了，不过刚开始并不能听到所有的音乐，随着游戏的进行能听的音乐才会越来越多（与正常游戏中出现过的音乐相对应）。



●通关后的附加模式

游戏通关后可以选择保存进度，同前作一样，通关进度是不能读取的，至于这个进度会不会在《黄金太阳》的第三部（假设会推出的话）中用到现在还不得而知，但这次通关进度还有一个别的用途，那就是使游戏出现两个新的模式，一个是简单模式（らくらくモード），一个是困难模式（ガチンコモード），这两个模式在重新开始游戏时就能够选择。简单模式能够让你以通关时的等级和能力开始新游戏，但是道具和精灵等不会保留；困难模式顾名思义，敌人的实力会大幅加强，适合喜欢挑战的玩家。



疯狂摩托



KONAMI的游戏向来就有在暂停中输入密码来获得各种效果的传统，这款游戏也不例外。只要在游戏中按START键暂停，然后按住L和R键不放输入以下指令就能获得各种效果。

↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A：补充汽油，速度达到最大。

←、A、B、↓、↑、START、A：补充导弹道具。

SELECT、→、→、→、A、←、↓：补充地雷道具。

↑、B、→、B、↑、←、←：补充地震道具。

↓、↑、←、←、B、A、←、←：获得防护罩。

→、↑、B、B、→、→、↑、↓、↓、→：使防护罩变成小狗。

↓、A、B、→、↑、↓、↓、A：使摩托车消失。

B、A、↓、B、↑、←、←：使摩托车变成牛。

B、A、↓、←、A、→、↓：使摩托车变成企鹅摩托艇。

信长异闻

与《太阁立志传》极为相似的《信长异闻》讲叙的是日本战国时代的有名人物织田信长的传奇经历，游戏采用了与《太阁》相似的SLG+RPG的进行方式。



●蜂须贺小六加入法

在游戏发展到美浓战役·稻叶山战的时候，移动到坐标（22，10）的位置就会让攻击数值很高的蜂须贺小六加入成为同伴。

ガチンコプロ野球

●简单见到结局

在ペナントモード模式下将游戏进行到4月2日，然后将光标停在オプション上，按L+A，就能简单地见到一个结局。

黑胡子阵取

●出现特级关卡

完成上级关卡的时候如果阵取合计达到240以上，那么更高难度的特级关卡就会出现。

胜利十一人A

●隐藏模式

首先开机，按住L、R、A、B和SELECT等到开场画面后，出现标题时再START键。成功后的话出现隐藏的系统测试模式（TEST MODE）。其中有AUDIO TEST，CABLE TEST，MEMORY TEST等6个测试项目。你可以在此测试游戏中的音乐、音效等相关内容。



●俱乐部队名对照

MARVELOUS	曼联	LONDON	阿森纳
LIBERTY	利物浦	LEAFY	利兹联
BARRAGE	巴塞罗纳	MAXIMA	皇马
VALIANT	瓦伦西亚	MORAL	摩纳哥
MACRO	马赛	ADMIRE	阿贾克斯
MILLION	AC米兰	FERENZE	佛罗伦萨
ROWENA	罗马	MURAL	拜仁慕尼黑

RIO DE JANEIRO　瓦斯科达加马
BUENOS AIRES　河床

●隐藏球队



任意选择一个队，不限难度拿到世界杯，可以使两支古典明星队出现。

任意选择一个队，不限难度拿到KONAMI杯，可使两支现代明星队出现。

头文字D 另一个舞台

●隐藏角色出现方法

高桥凉介



在高桥凉介告知明天将与拓海进行比赛的那一天，不要进入比赛预定状态而选择EXIT，这样选择后就能与凉介进行比赛。只要赢得这场比赛，在自由比赛模式下凉介就会出现。

藤原文太



在与拓海进行比赛的前一天，前往加油站与店长交谈，选择“世间话”直到交谈结束，此后自由比赛模式下藤原文太就会出现。注意，如果与店长交谈时选择“购入零件”此秘技就会失败。

魔法封神

●超强宝贝合成术

《魔法封神》里面存在着“宝贝之书”上没有记载的强力宝贝合成方法，下面就透露3种。

宝贝名称	咒语	所需素材
コンテンリョウ	もえあがるユウヤケ	りゅうのすじ かぜのこ トウテツいぶくろ きんゆのたま
ダシンベン	タイヨウをおいかけるツキ	ふるびたころも うごめくつち たいきょくタン
ゴカシンエンセン	かなしきツワモノのゆめ	れんごくのき あかいタンエキ

●所有咒语取得方法

咒语	地点
つきよにわらうカラス	“玉柱洞”的宝贝屋
あかトオカゲあおトカゲ	“まぼろしの谷”的洞窟深处
さびしいコウテイ	“云の迷路”右上方
たいようのネゴト	“おもいでの村”左下的树中
ジャシンのゆうわく	“风水の遗迹”山顶2下方的树
ふるえるタマシイ	与吊桥中央的鬼魂对话
カゼのためいき	“谜の遗迹”附近森林中央的岩石
こおるアサのヒカリ	与“见えない山贼の森”地面上的鬼魂对话
テンをあるくタビビト	“ふしぎの森”开始地点红色的草中
ライジンのしびれあし	与“烧け野原”的桃源之村地面上的鬼魂对话
そらとぶカエルとおよぐトリ	与“えんまの关所”3F北边的鬼魂对话
おぼれるかわのミズ	地下水脉画面下方的“岩之间”
こいびとたちのやすらぎ	与隐藏道具店的鬼魂交谈后，调查左下方的花
もえあがるユウヤケ	“花の森の迷路”左上的地方调查花
ダイセンニンのたいくつ	“谜の遗迹”2F与鬼魂对话后调查周围的地方
かなしきツワモノのゆめ	遗迹地下2F调查墙壁
ヨウカイのだいぎょうれつ	“悲しい心の村”追赶逃跑的鬼魂
タイヨウをおいかけるツキ	“集灵の塔”宫殿1F右边的石像
くろちょうちょうのコブシ	“集灵の塔”宫殿2F右边的石像
きずなをむすぶオヤコぐま	“集灵の塔”6F楼梯附近的走廊
タイガンジョウジュ	“集灵の塔”7F调查浮雕
オンミョウゴギョウ	“玉柱洞”的宝贝教室

泡泡龙 旧&新

●隐藏模式出现法

在游戏标题画面输入以下指令，就能开启一些隐藏模式。

OLD专用

SUPER BUBBLE BOBBLE：←、R、←、SELECT、←、L、←、SELECT

ORIGINAL MODE：L、R、L、R、L、R、→、SELECT

POWER UP：SELECT、R、L、←、→、R、SELECT、→

NEW 专用



SUPER BUBBLE BOBBLE：→、R、←、L、SELECT、R、SELECT、L

ORIGINAL MODE：L、R、L、R、←、SELECT、→、SELCET

POWER ↑：←、←、←、L、→、R、R、L

●特殊的签名（OLD、NEW 模式通用）

游戏GAME OVER后出现签名画面时，输入以下各种签名在下次游戏开始时就会出现各种效果。注意OLD、NEW 模式都通用。

...	出现ナイフ
MTJ	出现コーラ
TAK	出现タコ
STR	出现ピンクフラミンゴ
KTT	出现チューハイ
SEX	出现フォーク

●特殊的签名（OLD 模式专用）

名称	效果
MSY	特殊泡泡的出现率上升
WAC	完成一关后天上掉ポテト
RMN	完成一关后天上掉ラーメン
CRR	完成一关后天上掉カレー
EGG	完成一关后天上掉目玉焼き
BER	完成一关后天上掉ビール
TKH	剩下的命MAX
MAS	变成2P角色
WRW	EXTEND泡泡加倍
PIN	放出16发火焰

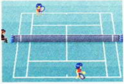
家庭网球 ADVANCE

●隐藏球场出现法



锦标赛模式（トーナメント）进行到最终战，取得“BULLDOG 公开赛”（ブルドックオープン）的冠军后，就能在友谊赛模式（エキシビジョン）中选择飞机上的球场。

●稀有道具出现法



稀有道具只有在挑战模式（チャレンジ）下取得好成绩时才会出现，而且取得成绩越好道具越强，具体的出现条件如下：

3个种类的挑战全部以S评价完成，则稀有道具100%出现。

3个种类的挑战全部以A评价完成，则稀有道具50%出现。

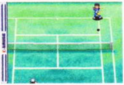
3个种类的挑战全部以B评价完成，则稀有道具25%出现。

网球王子

●隐藏图片

4人对战时就会随机出现平时看不到的隐藏图片。

●隐藏角色



完成校内ランキング战一次就会出现乾贞治，完成两次就会出现越前南次郎，完成三次就会出现龙崎樱。

冰河世纪

●4个奖分舞台出现

游戏每一舞台有40个坚果，如果都收集齐，过关后在舞台画面的右下角就会出现一个黄金坚果标志。如果每一个舞台都得到这个标志就能让4个特殊的奖分舞台出现。

●直接见到结局



在密码输入画面输入“TSLMFD”就能直接见到结局。如果输入“MFKRPH”还能见到另一组画面。

胜负师传说 哲也

●玄人文库入手法

“玄人文库”是游戏中的珍贵宝物，只要装备

在身上对局的时候能够发挥特殊效果，现在它的入手方法已经判明。"玄人文库"分为上卷、中卷、下卷、总集编 4 册。



上卷	神社旁边的竹屋里面
中卷	第 6 话时，神社的地图画面出现一个老爷爷，正确回答出他提出的所有问题
上卷	每次能够在地图上移动时都去调查一次高架下右边的坛子
总集编	完成剧情对局

加查斯特 戴那装置 红蓝

这是一款类似《口袋妖怪》的收集＋培养的 RPG 游戏。游戏中有一种名叫"戴那"的电子怪兽，玩家一边收集它们，一边让它们战斗，就像玩《口袋要怪》一样。比较特别的是，这款游戏别出心裁地加入了许多附加功能，例如计算器、记事本、日程表、地址簿等，在游戏最开始的菜单中可以选择这些附加功能。而下面所介绍的秘技就要关系到这些附加功能。



●珍贵戴那入手法

在地址薄中只要输入特定的姓名和生日，就能得到珍贵的戴那。

输入名字：rnioo ↑ *?@#
生日：1938 年 2 月 8 日
戴那：炎属性ケンタウルススタイル
输入名字：aeris& →￥△j（造字）
生日：1756 年 12 月 21 日
戴那：水属性ケンタウルススタイル

怪兽之门

在游戏的 OP－TION 里面有一个シークレットワード（SECRET WORD）的选项，在里面输入各种密码就能得到相应的效果。



●隐藏职业兽人出现

つちあはこ ぬうそいあ ちぢくぜも べれるおぬ くぶおれち けあるむい

●特殊现象

在フリーアタック模式下出现アイランド城
そういえばあいらんどがあったよね
在フリーアタック模式下出现 PRIME 城
ざいじょうきゅうのしろをきみに
大地图上可以玩老虎机（スロット）
ぎゃんぶらーたるものすろっとをまわせてあたりまえ

●得到究极魔法卡

卡片	密码
セイントソード	そのしゅくふくされしつるぎはみとめしもののからだをいやす
フレイムロッド	そのつえはつよきせいしんをしゃくねつのほのおとかす
インビジブル	いだいなるころもはてきのめよりそのみをかくす
ホーリーライト	せいなるひかりはときとしてあしきやいばをしりぞける
ハリケーン	かぜのおうそのいかりはすべてをまきこみしりぞける
リフレクトシールド	ちからをおごるものそのたてによってみずからをほろぼす

徽章机器人 G 盔甲版・锹型版

●获得另一个版本的徽章

《徽章机器人》的传统就是每次都要分两个版本同时发售，不同版本主角最初的徽章是不同的，而且这个徽章如果不利用通信交换在另一个版本中是得不到的，不过这次情况有所改观，按照下面的方法来操作的话就有机会得到另一个版本的徽章。



完成"大会篇"和"レボレボ团"的剧情后，初代的主人公イッキ就会出来挑战，将他打败，然后在大地图上按照工厂、岩场、森林、极地、湖边、遗迹的顺序进行练习赛，全部胜利后（中途被打败了回到工厂重新开始）ミルキ一就会出现，战胜她后就能得到另一个版本的徽章了。



钻子先生2

●所有卡片入手方法

卡片	入手方法
ホリ・ススム	在任务模式下完成印度舞台。
アンナ・ホッテンマイヤー	在时间挑战模式下完成A~D的舞台。
プチ	在时间挑战模式下完成E~G的舞台。
地底人	在任务模式下完成美国舞台
地底人の王様	在任务模式下完成埃及舞台。
ホリ・タイゾウ	在时间挑战模式下完成H和I舞台。
トビ・マスヨ	在时间挑战模式下完成J舞台。
トビ・タイヨウ	在时间挑战模式下完成A~D的里舞台。
ホリ・アタル	在任务模式下完成北极舞台。
ホリンガ-Z	在时间挑战模式下完成E~G的里舞台。
ドリル	挖掘的总距离达到10,000米以上。
ドリスーツ・ドリメット	在无限挖掘模式下以简单难度挖掘1000米。
クローンドリラー	在无限挖掘模式下以中等难度挖掘1500米。
うさぎ	在时间挑战模式下完成H和I的里舞台。
ドリラー评议会1	在时间挑战模式下完成J的里舞台。
ドリラー评议会2	在无限挖掘模式下以困难难度挖掘2000米。
ドリラー评议会3	完成印度舞台时，中途不能往上攀登一格。
ドリラー评议会4	完成美国舞台时取得的空气胶囊数不超过15个。
ドリラー评议会5	完成埃及舞台时钻破25个以上的×型方块。
ススムの家	完成包括北极在内的全部舞台并且都取得称号。

●北极舞台出现



只要将任务模式下的印度、美国、埃及3个舞台全部完成，北极舞台就会出现。

●时间挑战模式下里舞台出现

在时间挑战模式中将A~J的舞台全部完成后，再次选择它们时按R键就会使对应的里舞台出现。

●达成称号

在各个舞台如果达到一定条件就能获得称号。

印度	一命不死且过关分数达到35万
美国	一命不死且过关分数达到70万
埃及	一命不死且过关分数达到120万
北极	一命不死且过关分数达到120万

●一次加10条命

在任务模式中，按下START键暂停，然后输入↓、SELECT、↑、↓、L、R、↓、↑、R、L、↑，A，命数一下子就能变为10条，不过使用这条秘技后游戏成绩不会被记录下来。



新日本职业摔角 斗魂列传 AD-VANCE

●全部隐藏角色公开

条件	出现角色
完成重量级（ヘビー）篇1遍	レスラ-T、レスラ-H、格斗家G
完成重量级篇2遍	格斗家F、レスラ-K、レスラ-G
完成重量级篇3遍	格斗家O、レスラ-M、レスラ-A、格斗家C
完成重量级篇4遍	レスラ-I、マサ齐藤
完成ジュニアヘビー	格斗家M、格斗家S、ザパット、隐藏特技全部出现

钻子先生ACE 不可思议的帕库太利亚

●南极舞台

只要在完成MISSION MODE下的日本、法国、亚马逊三个舞台，隐藏的南极舞台就会出现。

●兔子出现



只要完成南极舞台，隐藏角色黑兔子就会出现，它的能力超强，能够跳跃2格高度，而且一次可挖掘3格。

亿万长者游戏 掠夺大作战

●隐藏城市出现

只要获得包括タクラガン在内的所有许可证，隐藏城市“サンギア”就会出现。

川钓太郎5 从不可思议之森开始

●初期能力提升



游戏最初输入主人公名字时，如果输入“つり太郎”，那么主人公最初的等级就已经达到5级，能力值也有一定提升。注意“太郎”的对应字符为“たろ”。

机械化军队

●隐藏单位



只要完成全部的任务，新单位“列车”和“レイバ−2”就能够使用了，具体能力如下：

列车	HP100 AT20 DF2 SP9 RA1
レイバ−2	HP40 AT13 DF2 SP32 RA1

小甜甜布兰妮的舞蹈节拍

●真人 MTV 演出

游戏收录了一段小甜甜演唱会的MTV，可是真人演出哦，时间近1分钟。出现方法非常简单，只要在PASSWORD选项里输入密码就行，不过要注意，不同难度下输入的密码不同，难度可在OPTION里面设定。



简单模式：DXTFG

普通模式：JXTFT

困难模式：NXTFH

●开启所有模式

输入密码DWWFD就能开启游戏的所有模式，包括所有歌曲、12张图片、影像等。

陷阱 玛雅冒险（Pitfall - The Mayan Adventure）

●开启作弊模式

在游戏的标题画面中顺序输入L、SELECT、A、SELECT、R、A、L、SELECT便可开启作弊模式，成功时画面上会显示“FOREST I”字样。



●选关

首先开启作弊模式，然后在标题画面按住SELECT键，再按L或R键就能选关。

●武器子弹全部加满

首先开启作弊模式，然后在游戏中按住SE-LECT键，再按B键就能将所有子弹加满。

●自由移动

首先开启作弊模式，然后在游戏中按住SE-LECT键，再按方向键就能在画面中随意移动。注意不要移动到地面下方，那样会立刻死去。

●9次接关

GAME OVER后的CONTINUE画面，连续按START键就可使接关次数变为9次。

神之记述

●出现密码模式

只要完成训练模式（チュートリアル），密码模式就能出现。

●强力卡片



只要在密码模式里面输入特定密码就能让一些强力卡片出现。

雷帝	ANIINGJOM
邪眼の王	MBOWADNI 蛮 G
刃を持つ死に神	BAW 赤 CNROED

罪恶装备 ADVANCE EDITION

●隐藏角色

不续关将街机模式（アーケードモード）爆机后就能够选用中BOSS TESTAMENT以及最终BOSS DIZZY。

●开启角色EX模式



生存模式下评价达到LV20以后，每隔LV10就会有一名角色乱入，只要将这名角

色打败，那么这名角色对应的EX模式也会开启。

●开启角色 GG 模式

生存模式下评价达到LV180以后，将每隔LV10出现的乱入角色打败后就能开启这名角色的GG模式，这个模式下的角色特性与PS2版《GGX》的比较相似。

●直接选用中 BOSS TESTAMENT



在标题画面顺序输入↑、↓、→、←、A会听到一声音效，进入游戏后就能直接选用TESTMENT。

●直接选用最终 BOSS DIZZY

在标题画面顺序输入↓、↓、R、L、R会听到一声音效，进入游戏后就能直接选用最终BOSS DIZZY，另外，中BOSS TESTAMENT也能够直接选用了。

●直接选择角色的 EX 模式

在标题画面顺序输入→、↓、←、R、R会听到一声音效，进入游戏后就能选择角色的EXTRA模式。

筋肉番付 金刚君的大冒险

●让ケイン君成为同伴



最初，校长先生会介绍ケイン君给金刚君认识，然后顺序在サスケの山、卖金刚石的店、海边、道场等地方与ケイン君谈话，这样就会让ケイン君成为同伴。

●得到项链

让ケイン成为同伴后，在道场让ケイン进行训练，只要那种打击目标的项目以PEFEERT的成绩完成，或者ショットガンタッチ完成14米以上，或者モンスターボックス完成20段以上，就能得到隐藏道具项链（ペンダント），作用为在"金刚界"可以重复挑战。



●得到仙ベイ

在サスケくんの山用ケイン完成4个训练后，神仙就会出现，只要将神仙的训练通过就会得到"仙べ"，作用是给母亲治病。

转转棒

●隐藏舞台

最后之国



在冒险（ぼうけん）模式下，没有一次失误地将所有舞台（从草原到鬼城）全部完成就能让最后之国这个舞台出现。

LV11 的挑战

挑战模式（ちょうせん）最初有10个等级的关卡，如果没有一次失误地将它们全部完成，那么LV11的关卡就会出现。

●称号的取得

如果冒险模式以及挑战模式下的所有关卡的成绩都超过了うさぎ先生的纪录，那么就会获得"先生"的称号；如果都超过了うさぎ名人的成绩则会获得"名人"的称号。

●听到动物的叫声



游戏中按下不同的按键组合能够听到各种动物的叫声，有的是马，有的是狗，非常有趣。这些按键组合包括L、R、R+A/B、L+A/B、L+A+B、R+A+B。

●变小

在故事模式下，按SELECT键就能让转转棒变小，有2级变化。变小后游戏简单不少。

●回复心

碰到墙壁后心会减少，但只要回到开始地点心就会补满。

KONAMI火热赛车 ADVANCE

●隐藏杯赛

将最初的4项杯赛全部以第一名的成绩完成，那么隐藏的S级测试赛就会出现。



●ROCKET START

每次起跑时蓝灯亮起的一瞬间立刻按下A键，可以冲刺启动，一下子超过别人。

●隐藏角色

角色	出现条件
エビス丸	“がんばれ道中”的赛道，在1分钟内跑完全程就能让惠比寿丸出现。
キング	“スカイブリッジ2”赛道，第一个弹跳台跳起后往右边能落在一个隐藏的道路上，得到那里的蓝色宝石后就能让キング出现。
ベアタンク	“サイハーフィームト2”赛道，在快要完成比赛时，会看两个陷阱，而只要走过两个陷阱的中间，并取得蓝色宝石，就能让ベアタンク出现。
ビックバイパー	モアイオンザムーン赛道，第一个弹跳台跳起后往右边能落在一个隐藏的道路上，得到那里的蓝色宝石后就能让ビックバイパー出现。

胃碌逻辑CHAMP（ぐるロジチャンプ）



●RESCUE EX出现

游戏共有315道问题，只要完成了266道问题就能见到结局画面，这时特别的舞台RESCUE EX也会出现。

●チャンプ用心棒出现

将游戏中的全部问题（包括RESCUE EX）都完成的话，“チャンプ用心棒”就会出现。

●所有问题完成

游戏最初输入自己姓名的时候只要以“か♥す♥み”为签名，那么进入游戏后你会发现所有的舞台都已经出现，且所有的问题都已经完成。



沙罗曼蛇

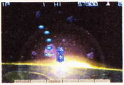
●隐藏舞台

CHALLENGE A

只要分数达到57万3千分以上，这个舞台就会出现。

CHALLENGE B

完成舞台CHALLENGE A后，舞台CHALLENGE B就会出现。



●隐藏指令

游戏中按START键暂停后，输入各种指令就能获得各种效果。

↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A：火力全满，但是5秒钟后会自爆。（陷阱）

↓、↓、↑、↑、R、L、R、L、A、B：效果同上。

↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、A、B：火力全满，但会使剩下的命减1。

↑、↑、↓、↓、L、R、L、R、B、A：火力全满，不会有负面效果，但是一次游戏只能输入一次。

←、→、↑、↓、←、←、→：游戏速度变慢，便于躲子弹。

GROOVE ADVENTURE RAVE 光与暗的大决战

●改变角色衣服颜色

选择角色的时候，按L键就能改变角色衣服的颜色。

●隐藏舞台

用ルシア以外的角色全部爆机一次后，新舞台“シンフォニア”就会登场。这个舞台没有障碍物。



●隐藏角色

キング

用任意角色以NORMAL以上难度将剧情模式爆机8次（可以接关），キング就会出现。

ゲイル

用キング以NORMAL 以上难度将剧情模式爆机1次（可以接关），ゲイル就会出现。

モンスターブリンズ

キング和ゲイル出现后，将难易度调成HARD，然后不接关将故事模式爆机5次モンスターブリンズ就会出现。

ルシア

游戏最初的8名角色都爆机后，任选一人将难易度调到HARD再爆机一次（不可接关），这样

在STAFF画面后ルシア就会乱入。如果想选择他进行游戏，则必须将其他11名角色都爆机，并且最后战胜他。

格斗之王EX

●隐藏人物的具体出现条件

八神庵	组队模式下选主角队不续关爆机一次。
吉斯	组队模式下选饿狼队不续关爆机一次。

●隐藏援护

K	爆机一次(组队模式或单人模式都可)。
玛西玛	爆机一次（组队模式或单人模式都可），可续关，但爆机分数要达到10000。
凡妮莎	爆机一次（组队模式或单人模式都可），可续关，但爆机分数要达到40000。
山崎龙二	在VERY HARD难度下选单人模式爆机一次，可续关，但爆机分数要达到40000。

●选择不同颜色的衣服



选人时用L或R键确定可以选出不同服饰的角色。

●吉斯的隐藏超必杀技——死亡咆哮

作为隐藏的超必杀技，在游戏中的出招表上并没有显示，现在将出招方法告诉大家。在能量槽全满状态时（MAX），输入→↘↓↙←→+A，再顺序输入B、B、A、A、L、L、R、R、←↓↙+L

●站在空中抽筋



选择二阶堂红丸作为援护，出战角色任选（建议草雉京）。战斗时呼叫援护，命中对手后立刻放超杀，但是超杀不要打中对手，之后你就会看到对手站在空中不断抽筋。

●站立被KO

选择真吾作为援护，战斗中将对手的血槽减到空血状态，即挨一下就被KO的状态，呼叫真吾出来完成最后一击，就会看到对手被KO掉，但仍然站在那里抽筋。

●八神庵的“鬼步”

当防住对手攻击时，立刻按A+B紧急回避（耗费一个气点的那种），你就会看到八神会一直向前滑行，一直到版边都不会回头。

●闪光的对手



选择草雉京，玛西玛援护。放出援护后，看准时机发出“鬼烧”，只要“鬼烧”击中对手时，玛西玛也正好抓住他，就可看到玛西玛抓住全身烧着的对手了。同样道理，八神的“鬼烧”和二阶堂红丸的“雷光拳”也能打出这种现象。

●定住的特瑞

选择八神，特瑞作援护。八神发出“百合折”的同时呼叫援护，然后蹲下不断轻拳（或发“鬼烧”等），只要当特瑞的最后一击击中对手的同时八神也打中对手，就会看到特瑞定在半空。(出现几率较小，要不断尝试。)

●空打的“八稚女”

看到如下的图了吗，八神的“八稚女”不断舞动，草雉京已经倒在地上，但血仍在减少。当京站起来时立刻放出“大蛇雉”，但还是被“八稚女”的最后一式打中。

出现方法：当八神的“八稚女”快要击中你时，立刻起跳，即半空中被“八稚女”击中，这样你会立刻到在地上，但“八稚女”并不会停止。之后站起来时，“八稚女”刚好放出最后一击，此时可自由行动一会，只要不在那道蓝色火焰爆炸的范围内的（前冲或急退），就可躲过这一击（血还会照减），但只要处在爆炸范围，什么招都会被打下，即使是超杀也不例外。





还有一种方法可简单使这种现象出现：自己选八神，要玛西玛援护，放出援护后，立刻使用“八稚女”就可看到这个现象了。

●金家藩的无限连

空连击×1（→+B）+飞翔脚（↓→+R）——空连击×1+飞翔脚……

●蔡宝健的无限连

站立重拳+通魔蹴（→A）——站立重拳+通魔蹴……

●拉尔夫的无限连

对手在版边，不断重トリングアタック（←蓄→L）

●包的无限连

不断前冲＋站立重拳（难度很大）



●莉安娜的无限连

不断前冲＋站立重踢

●叶花萌的无限连

不断前进＋站立轻拳（难度很大，需掌握节奏）

三国志

●强力武将

这个秘技其实是以前SFC版《三国志Ⅳ》的经典秘技。在新武将作成中将武将的名字命名为“主人公”，这样能力值分配点数开始就有99点（平常70点）。



输入方法

主：し，第2页，（1，4）

人：し，第5页，（4，4）

公：こ，第1页，（8，3）

侏罗纪公园Ⅲ 我与恐龙有个约会

●输入名字的妙用

游戏开始输入姓名时输入以下各种签名就会让各种隐藏公园出现。

Zero-Park
Love-Park
Pretty-Park
Tomboy-Park
Boys-Park
Visitor-Park
Men's-Park
Hurricane-Park
Items-Park
Lucky-Bus20



快门小子

●增加道具（肉和垫子）

首先到自己家里的二楼，打开电脑，选择スナップ，进入摄影画面后立刻选择退出，这样肉（にく）和垫子（クッション）都会增加。



超级机器人大战A

●爆机后的奖励

爆机一次后所有机体能够进行15段改造，并且都能装备4个强化芯片，战斗中获得资金为原来的1.5倍。另外，爆机2遍获得资金为原来2倍，爆机3遍为原来2.5倍，爆机4遍为原来3倍。以后再爆机资金都维持为原来3倍。



●出现两个神高达

在恶魔高达路线26话，对付恶魔高达的时候，让神高达与风云再起合体，并让合体后的多蒙将恶魔高达再次干掉，此时本应该发生剧情，但是看到风云再起与神高达分离，剧情发生一半就停止，而且风云再起会变成神高达的样子，也就是出现两个神高达。而且此时，复活后的恶魔高达驾驶员变成了AI（原来的玲消失了）。这时什么也不做选择回合结束，下一回合画面变暗，开始发生剧情，如果之后将恶魔高达击落还有更有趣的现象发生，玩家自己去尝试。

●无限行动法

简单的说就是靠两位有复活精神的机体互相复活，由于机体复活时精神全回复，而“复活”只要100SP，这样就一来“赚”了一次复活的精神，可以用在别的机体上。以倒数第二话为例，以下方法可以在一回合加上“祝福”干掉所有敌人，入手资金60万。（如果中途不SAVE，最后可以用MAP武器击落母舰，就可以再次挑战此话，资金保留……）



出场人物：

母舰（白色要塞，NADESICO）

多蒙（G高达）

希罗(W 高达)
有“复活”精神的机体 2 架以上
有“再动”“祝福”的机体(推荐补给机FXII)
其他只要辅助系的人
步骤：

先拼命“激励”多蒙，然后疯狂用“再动”和“祝福”，然后用超大范围的MAP武器……精神快用光时，用起始点希罗的MAP武器轰掉一架辅助机体(假设是 FXII)和一架有“复活”精神的机体(假设为 A)，这时用另一架有“复活”精神的机体(假设为 B)使用 2 次“复活”，这样 FXII 和 A 的精神就全满了。用光FXII的精神后，下一次(可以“再动”希罗)轰掉FXII和B，然后A使用 2 次“复活”,，FXII和B的精神又满了。如此反复FXII的精神就是无限的。所以敌人根本就轮不到自己的回合，而 2 位超大范围的MAP 武器加上“祝福”就可以一直使用下去到敌人全灭。

●**让不能动的主舰移动**

某几话由于剧情规定主舰是不能移动的，比如说第 8 话的亚加玛和第 21 话的NADESICO，但是有个方法能让不能移动的主舰任意移动。



首先选择 3 人乘的合体机出战，比如盖塔。让盖塔变形一次，然后光标选中主舰并按 A 健，此时出现行动指令，但是表示行动选择的绿色色块消失了，此时再按一下 A 健，主舰便能进行移动了(相当于选择了看不见的“移动”指令)。

索尼克 ADVANCE

●**二人冒险**



在角色选择画面中，索尼克的画面按上，特尔斯(テイルス)的画面按下，纳克尔斯(ナックルズ)的画面按 L，艾米(エミー)的画面按 R，再回到索尼克画面，按 A 键确定，进入游戏后会发现特尔斯跟在索尼克后面一同冒险。

●**跳过标题 LOGO**

开机后顺序出现的“SEGA”和“SONIC TEAM”等 LOGO 会占用很长时间，其实开机后立刻按住 A + B + START + SELECT 就能跳过这些 LOGO。

●**全部宝石**

游戏中共有 7 颗宝石，取得地点如下：

红	1–1	灰	4–2
蓝	2–2	浅蓝	5–2
黄	3–1	紫	6–2
绿	4–1		

宝石全部收集后可以使用超级索尼克挑战 EX 舞台。

皇家骑士团外传 罗迪斯的骑士

●**音乐欣赏模式**



游戏最初输入姓名时输入 MUSIC_ON 就可进入音乐欣赏模式。

●**消除进度**

游戏最初输入姓名时输入 DEL_DATA 就能将进度消除。

●**魔女デネブ加入法**

在商店雇佣一名性格是N或者C的女性战士，并为她起名为迪妮芙(デネブ)。当她MP达到38以上，INT达到35以上，并拥有勋章“子恶魔のささやき”时，就能转职成为ウィッチ，这时魔女デネブ就会现身。她的职业为“うぃっち”，成长率要比普通魔女要高。

●**获得秘宝ファイアクレスト**

先让魔女迪妮芙加入，接下来拜访港町スカベッルム的商店，接待生意的人会变成 2 代出现的那种南瓜人“パンプキンヘッド”。在这个南瓜商店卖掉 5 个玻璃南瓜(ガラスのカボチャ)后，商店里就有大批稀有宝物供购买，其中就有ファイアクレスト。价格 32000，物理防御 +90，魔法防御 +15，全属性耐性 +30。

●**合体技**

当拥有两位妖精后，若将她们站在一起便可使用合体技，其威力极高，但要消耗使用者的体力。

●**获得最强的剑**



在最后一战、同圣魔的战斗结束前使用中断功能退出游戏，然后制作一个刚开始游戏的进度甲，存档

后退出(其实游戏中途的存档也一样可以用)。然后继续最后一战的战斗，战斗结束后可以选择保存过关资料，把这个资料存到进度甲的位置，此时进度甲中的主人公将被追加“レリクスの纹章”，而且武器是最强的剑“アンビシオン”。如果最后一战失败，则只追加勋章“轮回转生”。然后，使用这个进度甲，去商店雇佣一名伙伴，取名为“MUSIC_ON”，可以听到带有“?”号标记的曲子。

●化剑魔法

用龙语言之书(スナップドラゴン)能使队友变成剑。变成剑后该队友判定死亡，会从队伍上永久消失。剑的数值与化剑者的能力相关，具体如下：

STR=化剑者STR/2；INT=化剑者INT/2；AGI=化剑者AGI/5

另外，化剑者职业的不同也会使剑具有不同的附加效果，具体如下：

骑士ナイト	不受恐怖效果影响
龙骑士ドラグーン	对龙攻击特效
魔兽使ビーストテイマー	周围3格魔兽攻防能力上升
司祭プリースト(ハイプリースト)	即死攻击无效
死灵法师リッチ	周围3格不死系攻防能力上升
剑圣ソードマスター	攻击附加一定几率“即死”效果
天使骑士エンジェルナイト	周围3格同伴攻防能力上升
美杜莎ゴーゴン	不会被石化
龙使ドラゴンテイマー	周围3格龙攻防能力上升
精灵フェアリー	运气上升
女武神ヴァルキリー	周围3格男性攻防能力上升

火炎职业摔角(美版)

●选用所有的摔角手

首先选择“Edit Wrestler”，再选“Name Entry”选项。再将原来的“Fire Fighter”改为“ALL”，将“Fire PW”改为STYLE，将“A”改为“CLEAR”，下面两项不变，最后按START键决定，此后进入游戏后就能选择所有摔角手了。



大战略 ADVANCE

●金钱无限增值法

无论选择哪个版图，开始游戏后立刻选择降伏，那么这一版的资金会保留下来，如此反复，能获得大量的资金

啾啾火箭队

●小猫大爆发

让小猫吃下50只老鼠后它的身体就会巨大化，如果让巨大化的猫进入火箭，它会吃下一半你已经收集了的老鼠。另外，如果让巨大化的猫再吃下50只老鼠它就会爆炸。



Q赛车 ADVANCE

●隐藏商店

获得了所有地区赛道的冠军后，隐藏商店就会出现，里面出售的全部都是珍贵零件。

随处对局 役满 ADVANCE

●让对手诈和

首先在OPTION(オプション)里面将诈和(チョンボ)的规则打开(あり)，然后在对局中自己不要立直(リーチ)，等到对手立直的时候看准他打的牌，然后中断游戏，关机后重新开始继续游戏，如果看到立直的那个人打得发生变化则表示成功。此后流局的时候那个对手很有可能出现没有听牌的情况，即“ノーテン”，于是诈和，赔钱。



●出现“里RANKING MODE”

将RANKING MODE(ランキングモード)完成后，难度更高的“里RANKING MODE”就会出现。

西红柿大冒险

●获得隐藏卡片

在“ラードコロシアム”与マツモトギミカ



对话后会出现“通信对战”的选项，当出现“スタートボタンをおしてね”的字样后输入密码就能获得隐藏卡片。

↑、→、A、↓、→、B、↓、→、A、↓、B、A、↑ ：パサランカード

←、↑、B、↓、↑、↓、A、B、→、A、↓、↑、B ：アビーラカード

多啦A梦 绿色行星 心跳大救援

●隐藏迷你游戏

第一关：收集宝石

地点：在のび太收集“ハッスルネジ”的时候，移动到（5，3）的地方。注意是以大地图左上角为坐标原点。



第二关：迷你游戏

让ジャイアン移动到（2，2）的地方，触动机关后进入岩场中央。

第三关：迷宫脱出

让多啦A梦移动到（2，1）的地方。

特鲁尼克大冒险2 ADVANCE

●死后道具不消失



进入迷宫之前先在自己家里存档，进入迷宫后，注意不要在楼梯处中断。当在迷宫里死去的话立刻关掉电源，如此再开始游戏时可以看到是从自己家里开始，即是在进入迷宫之前的状态，身上的道具和金钱当然还保留了。

●增加HP最大值

迷宫中的神父能够帮你回复HP，而当你的HP是满值时则增加HP最大值。如果遇到神父时手上有“分裂之杖”，则增加HP最大值的机会就来了。对神父使用“分裂之杖”后能复制出许多神父，每个神父都能帮你增加HP最大值。

●恐怖的神父

如果你对神父有什么不良举动，比如说对神父投掷火药壶或使用雷之杖而让他死去，你的麻烦就来了，因为打死神父时要遭报应的，你会看到一道闪电从天而降……

●简单获得较强装备

如果死去8次左右，再次开始游戏时会获得较强的ハグレメタル装备。

拿破仑

●外传7

在24话结束后如果6名指挥官的士气都是“まんまん”以上状态，那么游戏就会进入“外传7”的剧情。

●“传说”和“天才传说”

完成29话“圣战”后，如果完成了4个以上的外传剧情，称号画面就会出现“●●●●の●●●●传说”字样；而完成了7个外传剧情则是“天才传说”字样。无论是达成“传说”还是“天才传说”称号，最终话“荣光への脱出”都会出现。



●真结局

完成游戏所有的外传剧情后，真正的结局就会出现。

爆转射击 陀螺大战 激斗 最强陀螺战士

●隐藏人物

只要完成ベイバトル模式，3个隐藏人物カイ、レイ、マックス就会出现。



爆热躲避球战士

●出现特别模式

只要完成冠军模式，能选择全部队伍的特别模式（スペシャル）就会出现。

●梦之队

用不同的队伍完成特别模式都会让一支不同的梦之队出现，总共有5支梦之队。另外，将5支梦之队都打败的话，名为“GHOST TEAM”的隐藏球队就会出现，他们的队



员全部与自己队伍一样。

●改变女经理

每次删除存档资料后，重新开始游戏时女经理就会改变人选，共有4名。

力量职棒口袋版3

●复位

A+B+L+R+SELECT+START

●谜之选手的密码

在主菜单画面的“データ”选项中可以选择输入密码，正要输入特定的密码就能让某些谜之选手登陆，这些密码如下：



「ねろねろねろねろねろねろねろね」

「すりい」

「どきどきじらいばにつく」

「こうしえんきゆうじよう」

「だいあもんど」

「くさいおなら」

「あほばかまぬけ」

「おしりぺんぺん」

「たいようたいようたいようたいようたいよ」

「つきつきつきつきつきつきつきつきつきつきつきつ」



「うみうみうみうみうみうみうみうみうみうみう」

「かめだしね」

「ゆうしようでやんす」

「じんぐうきゆうじよう」

「ぞあぞ」

「をを」

「やまやまやまやまやまやまやまやまやまやまやまや」

「みつお」

「やんぐみすたはら」

「しようねんじやんぷ」

「せかいのほおむらのうおう」

另外，输入“ぱわぷろ”能够让一位最弱的选手出现。

●出现地雷迷你游戏

只要作成3名选手，在主菜单的“おまけ”里面就会出现地雷迷你游戏。

力量职棒口袋版4

●谜之选手的密码

前作的密码在此作也适用，可参看上面的介绍。

●RPG篇的金钱增值

开始与国王对话完毕后会得到5000G，此时RESET（A+B+L+R+SELECT+START），重新开始后又会得到钱，重复此法可简单地使金钱增值，不过此法每使用一次得到的金钱都会有所减少，而且会损失一些物品，具体如下：



使用1次：增加4000G，损失剑+1。

使用2次：增加3000G，损失铠+1，HP也会减少10。

使用3次：增加3000G，损失2个药草以及2个炸弹，HP减少9。

使用4次：减少2000G。

使用5次：角色消失。

●隐藏角色

只要登录的角色达到10名，那么隐藏角色ダークスターズ就会出现。

棋魂

●不会输

对局中按SELECT键出现菜单，其中有一个叫“待”的选项是悔棋，下面玩家应该知道怎么做了，不过这个技巧只能在自由对局中使用。



●发现岸本

与塔矢对局胜利后，三谷的棋馆左下方会出现书店，进去后就能与岸本进行对局，岸本的实力比加贺强，比塔矢稍弱。

棋魂2

●隐藏角色出现条件

棒俊郎



排名保持在院生1组的前几名，被选为职业预选比赛的出场者，就能与椿俊郎进行对局。

ホンスヨン

与光的亲密度达到50后，在8月10日至31日之间去光的家，然后一起去棋会所。

门胁龙彦

7月21日在棋院的大厅遇到门胁，3个问题都选择“はい”。

塔矢アキラ

院生研究终了前到越智的家会见到塔矢，之后在8月4日棋院大厅见到绪方，然后在8月23日至25日的围棋祭上，到围棋讲座CORNER就能与塔矢约定对局。

FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001



这是一款KONAMI出品的卡片棒球游戏，玩家通过使用各种卡片来进行棒球比赛，有点像后来推出的《足球小将》。

●作成原创卡片盒标志

得到的卡片超过100种后，就能在卡片盒编辑选项中选择原创的卡盒标记。

●与全明星球队对战

得到的卡片超过200种后，在公开赛的对手选择画面，按R键就能选择与全明星球队对战。

龙战士

●金钱全满

在武器店里的第三项“したどり”是买进装备的同时卖掉身上的装备，这里就有个小BUG能够让你的金钱一下子达到最大。比如说你要买一把5000元的剑，不过身上只有4000元，但是你身上装备的剑卖出去的价钱超过1000，这时你就可以选择“したどり”买下那把剑，之后会出现选项问你是否将原来装备的剑卖掉，



此时选择“いいえ”，实际上此时你的金钱应该变成负数，但是你会看见金钱一下子变为999999。

●春丽登场

在暗之街（やみのまち）有一个魔术师，首先要被他骗2次（被骗200元钱），第三次找到他时，再给他100元，当看到他问“そちらを　ますか？”的时候，先选2次“いいえ”，第3次再选“はい”就能看到穿蓝衣服的春丽使百烈脚，如果先选24次“いいえ”，第25次再选“はい”就能看到穿红衣服的春丽使百烈脚。

职业棒球创造 ADVANCE

●隐藏大会



球队获得日本第一后就能参加一项隐藏的大会，可以挑战世界著名球队。

●银奖章和金奖章

银奖章是在偶数年获得日本冠军后得到的，而金奖章的获得必须要在去年先获得银奖章，然后再获得今年的日本冠军。

Hot Wheels Advance

●隐藏模式密码

在标题画面输入以下指令就能够获得各种效果。



全车辆出现
↑、↓、→、←、←、→、B、A

全赛道出现
↑、↓、→、←、←、→、A、B

金钱最大
←、→、↑、↓、↑、←、L、R

炸弹人传说

●珍贵卡拉朋入手地点



传说的卡拉朋エレコング只会在ドデカ沙漠的幻之オアシス出现，它的出现是随机的，而且只要画面发生卷动它的位置就会发生变化。要抓到它既要有运气还要有耐

心。

●快速培养卡拉朋，

在光之洞窟和暗之洞库连接的通道里，炸开那些砖块能够获得许多卡拉朋的诱饵，而且当进出这里时砖块又会复原，所以可以反复在这里收集诱饵，另外，暗之洞库里面有一只传说的卡拉朋——サンダーライガー。

炸弹人MAX2 炸弹人版·麦克斯版



●隐藏卡拉朋

只要在那个不断跳跃的迷你游戏中跳到100下，就能得到隐藏的卡拉朋，其中，炸弹人版得到的是タートルキング，麦克斯版得到的是サンダ　ライガー。

我是航空管制官

●谜之飞行物



完成游戏的全部舞台后，重新开始游戏，随便选择哪个等级都可以，用与上次不同的方法来进行游戏就有机会看到不明飞行物，共有三种，分别是飞碟，宇宙飞船以及双翼飞机。

魔法假日

●最终 BOSS 简单取胜法



在レーミッツ宫殿里有许多光属性的敌人，将他们打败后经常会得到光魔法道具ライトボム，这个道具对暗属性的最终BOSS非常有效，在此尽可能的多收集一些，最终战时使用这个可轻松消灭BOSS。

● MD03 マッケレル加入法

在暗之世界的キスニカ矿山，打倒的ブッチーネ3世不超过5人就可以让MD03 マッケレル加入。

●里舞台

完成机器人同伴卡费奥雷（カフェオレ）所有的事件后，在暗之世界就会出现里舞台（ブラウニー族人挖的洞穴）。

●特殊的字体

开始新游戏时的签名画面，按SELECT键后字体会变成机器人卡费奥雷说话的那种特殊字体。

●领悟暗、爱、光属性魔法



主人公最初不能使用暗、爱、光3种属性的魔法，但只要与朋友联机进行レッツアミーゴ就有机会领悟以上3种魔法，具体如下：

暗魔法：完成100人次レッツアミーゴ。

爱魔法：和5个与自己属性相同的人进行レッツアミーゴ。

光魔法：领悟其他所有魔法。

●最强的防具

在モギナス魔窟里面，如果收集了30个以上的黄泉之石就能够让ブラウニー加入（注意队伍同伴要不足6人），他身上装备的防具可以说是游戏中最强的。

头：ブラウニハット

手ブ：ラウニリング

身体：ブラウニマント

脚：ブラウニブーツ

附属：ブラウニピアス

怪物农场 ADVANCE

●获得强力怪物



创造怪物时只要在文字盘输入“りゅうゴジラ”，就能得到强力怪物ディーヴァ，它所有的能力是255，而且以后会领悟“ひかりのオーラ”等强力特技。

●巧取宝箱

大会结束后会获得宝箱，但宝箱里出现什么东西是随机的，有时候还是空的，你可以在宝箱画面（画面变暗）的时候存档，如果东西不满意

可以复位重来。

●稀有怪物获得方法

种族	怪物名	输入文字
	怪物名	输入文字
ピクシー	アルティマ	ウルトラのはは
	ニンフ	むすめスノー
ゴーレム	ナスカストーン	ラピュタ
	クリスタリア	だいまじん
ニャー	シロクマネコ	どこでもいっしょ
	バラライニャ	CAT スノー
モッチー	ウスベニ	おじゃるまる
	シロモッチー	パブス
ドラゴン	ディーヴァ	りゅうゴジラ
	マグマハート	クッパだいおう
アローヘッド	スピナー	トーブル
	スタルガンナー	ゲームキューブ
スエゾー	シロゾー	ポリトカ
	ジャガンジ	ひかりとだいち
ダックン	ファンタジスタ	おもちゃワルモン
	ピヨックン	チョコボ
ロードランナー	クロノランナー	トンズラきんし
	ピカレスク	ゴージャス
ライガー	ワカクサマル	ゾイド
	カムイ	もののけひめ
ナーガ	パニッシャー	せいかくナミダ
	ドグマ	バイキンマン
タコピ	ユッピ	ゆきだるま
	ウィンナ	！チンラすくっぽ
モギィ	スリラー	マイケル
	オリコン	WAKE UP
サイローラ	ラビローラ	ウサギ
	モトローラ	MOTOGP
デュラハン	セルバンデス	バガボンド
	ホーリーナイト	エクスカリバー
ジョーカー	ゲシュペンスト	しんれいしゃしん
	スカルゴールド	あくまスノー
モモ	バレンシア	か1じ0ゅ0う%
	モセイジン	サンタクロース
レシオネ	イラッシー	ヌマいけカワうみ
	グリリーフ	アスパラガス
ザン	イブキ	はっぱたい
	セツナ	オダギリジョー
アントラン	ゲッコウ	レンジャーゴジラ
	ニンジャ	ぬけ　niN_?

怪物农场 ADVANCE2

●获得稀有怪物

输入文字ゲイキンオンラ可获得怪兽シシオーガ；输入文字きんキンGOLD可获得怪兽サン。

●永不用休息



©TECMO.LTD. 2002　ALL RIGHTS RESERVED.

首先去商店买一些带在身上减轻疲劳的道具比如“光之石”或“圣杯”，然后当怪物疲劳，存档并读档，怪物的疲劳就会减轻一点，如此反复存档、读档怪物的疲劳就慢慢降到最低。因为“光之石”或“圣杯”这种道具每存档、读档一次就会发挥一次效果，如此可让怪物永不用休息。

●死机 BUG

同时按下SELECT和A键游戏就会死机，一定要注意。

●赚钱大法

首先必须要有两只怪物，而且一只要有特技“しょうにんのちえ”（比如用文字“コナミ”造出来的怪物ボンデージ），另一只要有特技“あいきょう”（比如用文字“Fack you”造出来的怪物オレオックン）。带上会“あいきょう”特技的怪物去商店买进大量道具，然后带上会“しょうにんのちえ”特技的怪物去商店将道具全部卖出，这样你就赚了不少了，如此反复即可发财。

游戏王迷宫色子怪兽

●标题画面出现女魔术师



只要得到女魔术师（ブラック・マジシャン・ガール）的色子，标题画面的魔术师就会变成女魔术师。

游戏王对战怪兽5专家版1



●画面静止

选择对战者时将光标停在渔太上面，同时按L＋R＋A画面就会定住。

●手札回复

1.手札里面要有“セベクの祝福”。

2.魔法陷阱区除了“セベクの祝福”外其他的卡都背放。

3.用自己的怪兽攻击对手并减少他的LP。

4.之后出现选项问是否发动“セベクの祝福”，此时按A键。

此时就可看到“セベクの祝福”并没有消失，而且手札也得到了回复。这个连锁与“卡通世界”结合起来威力很大。

●隐藏角色

デュエルマシーン：将STAGE4的所有对手都战胜5次。

双六：得到所有的卡。

ペガサス：获得トゥーンワールド。

シモン ムーラン：得到2回全国大会的第一名。

●隐藏牌组入手

エキスパートパック1：获得10场胜利。

VOL4：战胜全部5名对手。

青眼白龙传：战胜游戏20次。

幻之召唤神：战胜城之内20次。

游戏王对战怪兽6专家版2

●隐藏角色出现条件



グールズ：战胜シャーディー5次。

海马木马：对战失败10次以上。

御伽：隐藏角色以外的对手全部战胜10次。

暗·マリク：经常与マリク对战，有时候暗·マリク就会在对局中出现。

バクラ良（表人格）：经常与暗·バクラ对战，有时候バクラ良（表人格）就会在对局中出现。

武藤游戏（表人格）：经常与暗·游戏对战，有时候武藤游戏（表人格）就会在对局中出现。

游戏王对战怪兽7 决斗都市传说

●增加100DC

输入密码98025223就能增加100DC。

●增加デッキキャパタシイ

在卡片屋输入密码98025229能够增加100的デッキキャパタシイ。

LOVE HINA ADVANCE

●音乐测试

最后的约会时到管理人室去两次就能进行音乐测试。

烈火之炎

●红丽的剧情



完成烈火、土门、风子、水镜、小金井等人的剧情后，红丽的剧情就会出现。

庞卡机器人 金环版·十字版

●得到稀有机器人



当获得“スペシャルリスト1”(SPECIAL LIST1)的称号后，去バルバル渔村会发生ヘッド博士被打倒的事件，此后回到地图上会出现一个“？”标记的场所，进入其中，在小狗的下方输入密码就能得到4个稀有机器人，具体如下：

机器人	密码
メルリン	Bom2
タンイチ	クーパス
テイカー	4649T
デビクロウ	kodan

世界超级足球ADVANCE 通往胜利之道

●出现编辑模式

游戏中只要取得世界杯冠军，就能让编辑模式出现。

瓦里奥大陆 妖姬的财宝

●卡拉OK模式



每个舞台都取得10000点以上，SOUND ROOM里面就会出现卡拉OK模式。具体出现方法是，将光标对准“EXIT”，按“L+R+↑+START+SELECT”就行。在卡拉OK模式

中，左右键控制曲速快慢，上下键控制曲调高低，LR键切换有声无声。

●4种结局



在最终战时根据你获得的宝箱数目，游戏会进入不同的结局，获得0个宝箱是最差结局，1到5个宝箱是不良结局，6到11个宝箱是普通结局，而得到全部12个宝箱则是完美结局。

自制机器人 GX

●隐藏密码



游戏爆机一次后可以到LADY P那里输入密码获得珍贵零件，全部密码如下：

密码	得到零件
Xーレイください	Xーレイ
かくされたぼむ	ニカイドウボム
アクマのトイキ	デモンブレイズ
ジゴクのごうか	ヘルファイア
ゆきのキョジン	ビッグフット
ヒミツのがん	ニカイドウガン
チャンプのガン	クロスシザース
オソルベキぽっど	ニカイドウポッド
チケットKR2	获得コロコロ杯赛的参赛权

星之卡比 梦之泉DX

●BOSS模式



只要完成游戏一次，在迷你游戏的选项中会追加BOSS模式，可以控制卡比连续挑战各关的BOSS。

●EXTRA模式

以100%的完成度完成游戏一次，EXTRA模式就会出现，这个模式下卡比只有3格体力，迷你游戏也全部变为3级难度。

●隐藏角色

以100%的完成度完成EXTRA模式一次，迷你游戏又会增加一项，可以控制隐藏人物MetaKnight来进行游戏，MetaKnight不能变身，但自身有很多必杀技。

古惑狼 ADVANCE

●101%完成度



当以100%的完成度完成游戏后，再次挑战最终BOSS，胜利后会出现隐藏关，打过这关后完成度变为101%。

●SUPER BELLY FLOP

收集齐所有道具后，就能得到特别物品SUPER BELLY FLOP。

●加速

将游戏爆机一次后，就能按L键来加快行走速度，用于挑战时间。

实况足球 POCKET

●隐藏球队出现条件

欧洲全明星队：用欧洲球队爆机一次。



非洲全明星队：用非洲球队爆机一次。

美洲全明星队：用美洲球队爆机一次。

亚洲全明星队：用亚洲球队爆机一次。

世界明星队：用任意球队爆机一次。

艾克斯对赛尉 2

●选关密码

艾克斯（ECKS）篇



level 2	smokey
level 3	butterfly
level 4	covey
level 5	tiger
level 6	hornet
level 7	litterbug
level 8	mustang
level 9	spectre
level 10	nimrod
level 11	spooky

赛尉（SEVER）篇



level 2	raven
level 3	firefly
level 4	bulldog
level 5	dragon
level 6	loudmouth

level 7 stinger
level 8 nail
level 9 zorro
level 10 xray
level 11 reddog

●作弊密码

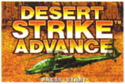


在游戏中隐藏着一些开启作弊模式的道具，找到这些道具后就能获知作弊密码，在主菜单中的PASSWORD 输入密码就能获得各种效果，下面是全部密码。

DEATHWISH	无敌模式
BIGPOCKET	无限装甲
TOOLEDUP	所有武器
COLDFEET	敌人不会动
OOHSTOPIT	一击必杀
MYBIGUN	不明
ACMEBANGS	炸弹威力加倍
HORNBLOW	受伤时的叫声变成打嗝
DOYOUCME	不被敌人看见

DESERT STRIKE ADVANCE

●密码



BS9JS27 生命数变为10
F9NSCJ8 观看ENDING片断
3ZJMZT7 第二关
K32L82R 第三关
JR8P8M8 第四关

恐龙猎人 EVOLUTION (TUROK EVOLUTION)



《恐龙猎人》的GBA版是一款横版卷轴的动作游戏，与《魂斗罗》有点相似。不过它的武器种类和舞台数量都比《魂斗罗》要丰富。游戏的难度也比较高，下面将游戏所有舞台的密码列出：

●选关密码

关数	密码	LEVEL
2	K8T712T87L	6T8K
3	L8R7125L44	T7R3
4	K8T4102KTL	4V2T
5	K8R73N5244	2T74
6	58T41N224L	VR05
7	K8R73N5244	2T74
8	K8R73N5244	39KV
9	K8R73N5244	KV41
10	K3T73NK2RB	V052
11	5NT839K252	3678
12	5NT879K256	LV15
13	5N1873525N	03NL
14	KN187N526K	TV7L
15	KNV87N527L	5RTV
16	KNV87N527L	K69L
17	KN677N5277	759T
18	KN677N5277	364V
19	KN677N5277	TK80

毁灭公爵 ADVANCE (DUKE NUKEM ADVANCE)

●作弊模式



在游戏中按START键暂停，然后按住L键顺序输入←、↑、A、↑、←、A就能开启游戏的作弊模式，在里面可以调子弹、武器和无敌等。

Alienators: Evolution Continues





●选关密码

Level 2 MDKMZKCC
Level 3 BHSZSKTC
Level 4 ZKTSHKMC
Level 5 JLPFDKHB
Level 6 HMDBRKCB
Level 7 GLDKLKZB
Level 8 GLPKLKRB

Level 9 GLDJBKKF
Level 10 GLPJBKFF
Level 11 GLDKBKZF
Level 12 GLPKBKRF
Level 13 GLDJLKHD

American Tale

●选关密码



Level 2 FWLSH3
Level 3 HCM1HS
Level 4 *VKSH2
Level 5 CCL1H1
Level 6 6VJSHV

KONAMI合集系列：街机游戏

●经典秘技



“↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A”是KONAMI的经典秘技，在这款游戏中将发挥巨大效果。这个合集里面包含了6款早期街机游戏，每个游戏在标题画面输入经典秘技都会听到一声音效，秘技发挥的效果如下：

青蛙过河	游戏画面、音乐大幅强化
Time Pilot	进入特别关
功夫	在对战模式中使用特别角色
绿色兵团	加命
Gyruss	游戏画面、音乐大幅强化
Scramble	游戏画面、音乐大幅强化

Asterix & Obelix

●全部迷你游戏密码



游戏	密码
Barrel Crisis	3121
Stone Em All!	1213
Sculptoris	2331
Mummy Ball	3113
Slip Em All	1322
Shoot Romans	2123
Bonus Level	1232

Atlantis: The Lost Empire

●选关密码

Level 2 BVVFKQ4X
Level 3 BXF74YCY
Level 4 BXNVKB3G
Level 5 CMJNFTTM
Level 6 CS4LYC3F
Level 7 DBTZQBYC
Level 8 DRDZ49WY
Level 9 FD7CBBHT
Level 10 FD7C76XF

蝙蝠侠：复仇

●观看动画



输入密码NORA就能直接观看游戏动画，素质不错哦。

●选关密码

STORY MODE

Lv.2-Gotham	Lv.12-Catwoman
Lv.3-Batman	Lv.13-James
Lv.4-Barbara	Lv.14-Drake
Lv.5-Grayson	Lv.15-Harvey
Lv.6-Robin	Lv.16-Selina
Lv.7-Tim	Lv.17-Batarang
Lv.8-Batgirl	Lv.18-Bruce
Lv.9-Fries	Lv.19-Quinzel
Lv.10-Victor	Lv.20-Jack
Lv.11-Alfred	Lv.21-Edward

ADVANCE MODE

Lv.1-ARKHAM	Lv.9-JONES
Lv.2-WAYNE	Lv.10-OSWALD
Lv.3-AMY	Lv.11-TALIA
Lv.4-NYGMA	Lv.12-MONTOYA
Lv.5-CARRIE	Lv.13-SCARFACE
Lv.6-WESKER	Lv.14-CREEPER
Lv.7-BULLOCK	Lv.15-DENT
Lv.8-GORDON	Lv.16-KYLE

LEGO BIONICLE

●直接玩迷你游戏



游戏开始时签名输入以下的名字就能开启迷你游戏菜单，不过由于每次开始游戏只能签名一次，所以每次只能玩一个迷

你游戏，要想玩到全部的迷你游戏，必须在游戏中玩到它们，它们才会在标题菜单中记录下来。

签名	游戏	签名	游戏
V33673	Kopaka	9MA268	Gali
4CR487	Tahu	8MR472	Onua
5MG834	Pohatu	3LT154	Lewa

BOXING FEVER



●密码

在游戏中输入密码就能直接获得各个级别比赛的冠军。

级别	密码
Amateur Series	90HG6738
Top Contender Series	H7649DH5
Pro Am Series	2GG48HD9
Prof. Series	8G3D97B7
World Title	B3G58318
Survival Mode	G51FF888

CT Special Forces

●选关密码

这款横版动作游戏有点像《合金弹头》，武器种类也比较多。下面是选关密码，而且每一关开始前还可以选不同的人。

关	密码
World 1	0202
World 2	1408
World 3	2704
World 4	0108



暗黑竞技场（Dark Arena）

●特殊的密码

KNGHTSFR － 得到所有钥匙

LMSPLLNG － 得到所有地图

THRBLDNS － 得到所有武器

NDCRSDRT － 无限装甲

HLGNDSBR － 无限体力

NFTRWLLH － 跳关（回到地图画面按 SELECT）

NRYRDDS － 进入作弊模式（会抵消特殊密码的效果）



SXN － 超强模式（无限体力、无限装甲、得到所有武器、地图、钥匙，可以跳关）

●选关密码（困难模式）

Level 2	LDNHGHNT
Level 3	DBYFTHND
Level 4	CSSRCNHT
Level 5	HNSWLLSN
Level 6	TSTRSTLR
Level 7	STNDRDSW
Level 8	LLRSCRSS
Level 9	LNDTBTTL
Level 10	SRCNHRDS
Level 11	WFLLWRWR
Level 12	RRKNGNWR
Level 13	DNTFGHTW
Level 14	CRRYSGNF
Level 15	CRSSWRLR
爆机	DSFNGLND

唐老鸭 ADVANCE

●选择所有关卡的密码

输入 2C1LTD!P 就行。

DOOM

●特殊的密码

游戏中按START键暂停，然后按住L、R输入以下密码，能够作弊。

AABAAAAA	无敌
BAAAAAAA	地图全开
BBAAAAAA	加强装甲
BBBAAAAA	无敌（暂时）
BABAAAAA	狂暴模式
ABBAAAAA	得到所有武器
ABAABBBA	跳过1关
ABAABBAA	跳过10关

DOOM II

●特殊的密码

与前作一样，游戏中按START键暂停，然后按住L、R输入以下密码，能够作弊。（有些密码与前作一样）

BAAAAAAA	全部地图
BBAAAAAA	加强装甲
BBBAAAAA	黑夜模式
BABAAAAA	狂暴模式

ABBAAAAA	全武器＋全回复
AABAAAAA	无敌模式
AABA BBBB	解除无敌

龙珠 Z

●无敌模式



游戏开始播放动画的时候，输入↑、↓、←、→、B、A后会听到一声音效，此后进入游戏后（重新开始游戏或继续游戏都可）悟空就不会受到任何伤害。

双刃 (Dual Blades)

● Counter 模式



将街机模式爆机4次后OPTIONS选项里就会出现Counter模式。

●疯狂模式

将生存模式完成后，在选项Extras里就会出现疯狂模式。

蚯蚓战士 (Earthworm Jim)

●选关密码



游戏中按下START暂停，然后输入以下密码就能直接跳到相应的舞台。

密码	舞台
L、A、↑、R、A、R、A、select	Buttville
↑、L、↓、A、R、A	Tubes
R、L、A、B、B、A、L、R	Level 5
R、↑、select、L、R、←	Snot A Problem
select、R、B、↓、L、B	What the Heck?
→、R、B、A、L、L、A、R	往下跳一关

蚯蚓战士2(Earthworm Jim 2)

●选关密码

在PASSWORD选项里输入以下密码就能选关。

舞台	密码
Lorenzo Soil	P9VNL8
Puppy Love Part 1	F1LDBZ
Villi People	N8TNL8
The Flying King	J4PJG4
Puppy Love Part 2	G2MGD2
Udderly Abducted	K5QJG4

疯狂蛋 (Egg Mania)

●隐藏角色

完成中等难度的Bomb模式后，隐藏角色幽灵就会出现。

F 14雄猫战斗机 (F-14 Tomcat)



●选关密码

关数	密码	
	普通模式	困难模式
2	DHGJ KLFF	XDFT RLFF
3	GSDF BFPT	KJTR DBPT
4	RRHC FDVM	RVBP ZJVM
5	BPSX FDNF	BMNQ YLNF
6	LDFS DTKQ	LFMS DNBQ
7	PXSB SZNJ	PGHP CZNJ
8	DKXZ GZQK	DKDG BPQK
9	GKQB GHCT	GSYP ZLCT
10	DTRH RPFJ	DCZX RPQR
11	WZPK JYZX	WRTN JYSX
12	JDZF LKFV	JDPQ MLRT
13	SPNG DRRG	SPBX BMRG
14	SFGF JHDH	SPXP RGDH
15	LPFH PRFZ	LPFG NBGZ
16	TDKZ XSHX	TQWJ GZHN
17	DGBV KMNB	BGJK SZPQ
18	KJHG RJCB	PLMN HRTY
19	VBMQ RWTP	GLMR TRRC
20	LKFD SPBV	NHDJ PBCX
21	NHDC DKPM	LCML FLTC

Game & Watch 合集4 (Game & Watch Gallery 4)

●数据初期化

在标题画面顺序输入↑↑↓↓←←→→游戏的所有的数据会初期化。

激斗 ADVANCE 金太郎的复仇

●选关密码

第二关：MIMMO
第三关：HURRY
第四关：SMART
第五关：YNUTS



●无限体力

输入密码 CRAZY 后重新开始游戏，你的体力就再也不会减，任意发超杀吧。

He-Man：Power of Grayskull

●第 13 关的密码

WRKLKDMG

成龙 Adventures (Jackie Chan Adventures)

●自由选关

在标题画面按住 R 键，然后顺序输入 B、A、←、↓、↑、→就能够自由选择关卡，共有 14 关。



Star Wars：Jedi Power Battles

●选关密码

输入密码 5PT80KW 后能够自由选择全部舞台，而且可以选择 4 名主角，7 条命。

指环王 双塔

●隐藏人物



选用 2 名不同的人物各爆机一次就能在联机模式下选用隐藏人物吉姆利，注意它只能在联机模式下选用。

●隐藏路线

在游戏中收集齐 8 个艺术品后就能开启联机模式下的第三条路线——Misty Mountains。

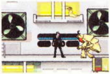
荣誉勋章 (Medal of Honor Underground)

●选关密码

Level 2：SQUAME	Level 10：NIMBER
Level 3：REVOLER	Level 11：NIAIS
Level 4：FAUCON	Level 12：KARMA
Level 5：UNANIME	Level 13：INCISER
Level 6：ROULIS	Level 14：GADOUE
Level 7：RELAVER	Level 15：FUSETTE
Level 8：POUSSIN	Level 16：EXCUSER
Level 9：PANOPLIE	Level 17：ENRICHIR

黑超特警组 (Men In Black)

●特殊密码



在PASSWORD选项里面输入以下密码就能获得各种特效。

LLWPNSDD：获得所有武器

NFNTMMDD：无限装甲

LVFRVRDD：无敌

NFNTMMDD：直接观看结局

●选关密码

Level 2：FGHTRMNS
Level 3：HSDSHSBS
Level 4：MXNMSNNG
Level 5：THXBXSCK
Level 6：NNTNDWNY

古墓丽影 预言





●全选关密码：

1-1 PRLD	2-1 KURZ	3-1 ROMA	4-1 HILL
1-2 GAZE	2-2 HELL	3-2 MONK	4-2 CHEX
1-3 MEDI	2-3 WEFX	3-3 AEON	4-3 STLK
1-4 HAXE	2-4 MEMO	3-4 TIME	4-4 MECH
1-5 PATH	2-5 HEAR	3-5 OLIM	4-5 ARKD
1-6 BONE	2-6 FITZ	3-6 LAND	4-6 MUSH
1-7 TREE	2-7 ELRC	3-7 DART	4-7 SPOK
1-8 LINK	2-8 CLIK	4-8 LITH	
2-9 MGSL	END ARIA		

GBA	CAPCOM	A·RPG	1～2人
	2002年12月6日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元



战斗网络 洛克人EXE 3

文：阿修罗

我想只要玩过前两作的朋友就一定会毫不犹豫地为本作掏腰包的！这是不需要什么理由的！如果非要说出一个原因的话，那就是这款游戏实在太好玩了！与前作相比，最新作不仅完全继承了那些精华之处，还新增了很多新敌人、新芯片和全新的系统。在上一辑《掌机王》中，阿修罗为大家献上了《EXE2》的完美攻略，这一次就要再接再厉为大家提供《EXE3》的剧情＋流程攻略！ Now,Plugin!Rockman.EXE,Transmission!

Story Line

200X年，随着网络技术的进步，人们的生活有了很大的进步。但是，相对应的，电脑病毒和网络犯罪也变得更加猖獗。为了对抗这些不良因素，科学省研究室不断对病毒进行着各个方面的研究。现在，デンサン市秋原町小学5年A组的同学们正在这个研究室进行课外学习……

Episode Ⅰ

光热斗（耶！主角之一登场喽！）站在研究室的中间，看着周围的同学们在房间里四处参观，自己也很兴奋。因为这是科学省新的研究室，虽说老爸是管理人员，但自己也是头一次来这个地方哦！这个时候洛克人.EXE（主人公二号登场！）从PET里发来信息，提醒热斗要抓紧时间参观。所以赶快和所有人对话一遍吧！等大家看得差不多的时候，老师把同学们召集起来由研究所的专业人士教授杀毒（Virus Busting）技术，当然首先要做的就是按下R键Plugin了！教授的课程其实在以前就知道了，不过可以练一下手！教学刚一结束热斗还有メイル、やいと和デカオ就开始商量着晚上上网聊天（chat）的事了。放学以后，热斗就来到秋原町，不一会其他伙伴也来了。正在大家讨论的时候，一个大哥哥走了过来。他自称是DNN（デンサン新闻网）的导演，搞得やいと以为他是来采访的。事实上是因为DNN要召开评选世界上最强网络斗士的“N1大奖赛”，而预选会将在Internet上的デンサン广场举行，因为比赛会进行全国范围的现场直播，所以他希望身为小学生的大家也能够参加来活跃气氛。他告诉大家比赛就要开始了，希望大家快做决定，然后自己离开了。经过商量以后，大家都觉得应该参加这个比赛，那么现在就赶快回到自己房间Plugin吧！



进入Internet以后发现秋原地区和二代完全不一样了，基本上这一次的地形是对应现实世界中秋原町的造型的，当然从比例上来说电脑世界要更广大，当中还不少神秘数据，千万不要错过呀！来到广场，看到同伴已经报名了，赶快去找右上角那个绿色的NAVI对话进入比赛吧！预选赛的比赛内容是判断题，考官会出3个问题，热斗要判断出正确与否，然后让洛克人到网络上（具体在什么区域考官会告诉热斗的）找到代表答案的○或者×的符号。第一问：红色信号表示停止；第二问：1千克铁块比1千克棉花重；第三问：1到10的总和为54。（这种小学生问题没有人会出错吧？）如果出错的话倒也不是没有挽回的机会，不过必须要限定时间按照考官的提示正确输入指令N次，这个比那些问题倒是难了不少！

所有的伙伴都顺利通过了预选会，于是约好晚饭以后去やいと的HP（主页）聊天，得到了やいと的Pコード，这样就能够从Internet上直接进入了。Plugout以后去一楼客厅和老妈对话就开始吃饭了。然后赶快Plugin，来到やいと的HP以后没多久其他人也陆续到了。聊了半天差不多也到时间睡觉了，メ



イル提到了课后作业的事，热斗自然没有问题了，但是デカオ却把磁盘忘在了学校。为了不被罚扫厕所，デカオ决定到学校去把磁盘取回来。说到这里，每个人都对晚上去学校这个提议很感兴趣，所以大家决定一起去帮デカオ找磁碟。



Plugout，来到学校大门，发现校门有电子锁无法开启。热斗自告奋勇去开门，于是回家Plugin，在对应的地方看到了一个电子锁的数据，上去调查就行了。然后Plugout，收到邮件得知大门已经打开了。进入学校，大家决定由热斗担任前锋、デカオ殿后。一路来到自己的教室，大家也跟了过来。结果デカオ发现磁盘并没有放在自己的课桌里，于是大家开始帮他回忆、寻找，最后自然还是热斗在教室左下角找到了磁盘。现在就回家吧，不过やいと总说听到了奇怪的声音。就在大家快要到校门口的时候，果真听到职员室方向传来了怪声。作为前锋，热斗自然要先去检查一番。来到校长室的时候热斗听到里面正有人，说什么得到了四元码（テトラコード），还说什么会被那个人所承认。心急的デカオ他们不顾劝阻自行冲了进去，热斗也只能跟在后面防止出事。那个穿着唐装的神秘人对于デカオ他们很不以为然，但是当他听到热斗的名字的时候居然十分兴奋！他说什么热斗已经被列入“组织”的黑名单，还说只要除掉热斗他就能够进入干部阶层了。デカオ他们想靠自己的力量阻止神秘人，但是神秘人却闪到了一旁，桌上的笔记本电脑中的フラッシュマン（Flashman）使出了必杀技“催眠闪光”将3个都催眠了，中招的3个人不受控制地都跑了开去。看来现在没办法对付它，而且还是伙伴们的情况要紧！热斗迅速离开了校长室。神秘人说以任务为优先，他把“处理”热斗和洛克人的事情交给了Flashman就自己离开了。



热斗从职员室出来，在走廊上看到了メイル，从她口袋里还掉出了ロールR的芯片，但是她中的催眠术除了将Flashman杀死是没有其他方法解除的。其他两个伙伴都在2楼，情况也差不多。看到他们的安全没有什么问题以后就要开始考虑如何解除催眠术了，洛克人提议找一个可以抵挡催眠闪光的东西才行。在隔壁班的教室里热斗找到了一把伞，就是它了！热斗回到校长室，在Flashman出招的一瞬间掏出了伞。趁着Flashman没反应过来的时候赶快冲到电脑旁Plugin。

进入后发现这里连接着整个学校的网络，而且环境一片漆黑，看不太清楚状况。洛克人沿着道路往前走，结果发现有道电子门挡路，按照门旁的NAVI的说法，必须找到钥匙的数据（キーデータ），但是因为太黑所以这里的神秘数据都是看不见的，必须到相对应的房间打开电灯才行。于是热斗来到隔壁班打开电灯。现在网络里也有一点光了，虽然一闪一闪的，但是至少知道神秘数据都在什么地方了。继续前进又被挡住了去路，这次需要3个密码（パスワード）才行，而相对应的房间就是校长室外面的职员室。再往前走就是BOSS了，不过没有了操作员的Flashman实在太水了，被洛克人以S级轻松搞定！（前提是在秋原广场购入5000元的木属性Widesword，攻击力140加上属性相克，一剑下去就是280的威力，而Flashman只有300；再加上该芯片的代号为“*”，可以和任何其他代号芯片组合，所以只要在第一回合抽到这个芯片就胜券在握了！）垂死挣扎的Flashman使出了最后的杀手锏“闪光浏览器破坏者”（汗）！据说这一招能够引起大灾难，不过洛克人似乎只有一点不适，并没有什么大问题。从职员室出来以后，热斗看到大家的催眠术已经都被解除了，既然一切事件都解决了那么就回家吧！出校门的时候收到邮件，得到“デカオのPコード”，之后在公园可以找到デカオ，和他对战胜利以后可以得到ガッツマンG。



今天的事情都结束了，回到自己房间睡觉吧！同一时间，神秘人物回到了“组织”，那里还有两个怪人。一个看起来是头头的糟老头对自己的野心即将得到实现感到十分兴奋，而另外一个

大个子则号称要把"爱"这个字眼从人们的字典里消除掉……言语间，大个子居然把糟老头称为瓦利博士（ワイリ，可是他不是应该已经死掉了吗？），看来这个组织不简单呢！



Check Point

可以Plugin的地点有：自己教室里的黑板、职员室里学校的服务器、自家门前的狗窝和各个伙伴的电脑。メイル的电脑中有一个紫色的神秘数据，必须要用辅助芯片"解锁"才能打开，不过在这一章里买不到，暂时无法取得，但是千万不要忘记了！

Episode Ⅰ End

Episode Ⅱ

一大清早，一个小孩坐车来到了秋原町，他正在寻找这里最厉害的网络斗士，难道说的是热斗？早上闲着没事干的热斗发现洛克人的状态不是很好，看来昨晚的一战可受了不少伤呢！于是洛克人请热斗带他到科学省找老爸检查一下，热斗自然义不容辞了！来到车站门口，发现メイル他们正在和早上的那个小孩对话，看到热斗过来了自然向小孩指出：这位就是这里最强的网络斗士。但是小孩却不相信。热斗想了一下，觉得他说的应该是デカオ（这个爱吹牛的大个子），于是就找到了正在学校做功课的デカオ，把他带了过来。原来这个叫做チサオ小孩是デカオ的弟弟，因为爸爸工作方面的事情很久以前就去了外国，现在才回来。但是チサオ认为刚才大家说热斗才是最强斗士是在说谎，要デカオ证明自己的实力，而デカオ身为大哥自然也要维护面子了，所以和ガッツマン的一场战斗是免不了的，而胜利者自然是洛克人！看到自己被哥哥骗了，チサオ十分生气，自己跑掉了，デカオ只好追上去。这是人家家里面的事，热斗也帮不上忙，只能去老爸那里了。



坐上电车来到科学省，坐电梯来到老爸的办公室，没想到研究员说老爸开会去了，而且因为热斗的PET是特制的所以别人也帮不上忙。不过好心的研究员给了热斗一个辅助PET，必要的时候可以转移NAVI数据，并告诉热斗等老爸有空再过来。然后热斗收到了デカオ的邮件，得知可以从デカオ的主页上的快捷方式直接抵达秋原广场，不过现在还没有什么用处。

坐电梯来到科学省大厅，上次的那个DNN导演又出现了。这次他带来了第二次预选会开始的消息，希望在上一次预选会上表现优秀的热斗这次同样能够参加，然后他把通往Internet上科学省的电子车票"Cかがくキップ"交给了热斗。通过Internet的传送火车来到科学省广场，找到一名紫色的NAVI开始第2次预选会。第1问是三连战；第2问是找到并且消灭在科学省广场某处的扮演恶人的NAVI，在第1区找到那个NAVI以后因为附近没有摄像镜头只能到2区再来一遍，这次会进入战斗，胜利后任务完成；第3问是要到秋原エリア找一个NAVI，考官给了重要道具"Cあきはらキップ"，坐车回到秋原エリア，在第2区的路口找到了那个橘黄色的NAVI，只要在三连战中取得胜利就通过了第二轮预选。



胜利后却发生了异常现象，原来PET的数据传送程序出现了错误。现在洛克人被孤立在电脑世界，无法和热斗取得联系，无法Plugout，只能自己回到Plugin的地点才行。路上遇到战斗的时候因为无法接受芯片数据，所以只能在芯片选择画面按L键逃跑。因为PET损坏，所以洛克人只能返回之前研究员给的辅助PET。而辅助PET因为功能不全，所以暂时无法Plugin。当天晚上正在热斗吃饭的时候，老妈提醒从明天开始就要进行全班一起的"宿泊修学"了，所谓"宿泊修学"就是指比较远的郊游活动，这一次要去よかよか村的动物园。正在这时，好久没有回家的老爸出现了，原来是科学省进行电源检修，所以今天才有空回家。老爸检查了损坏的PET以后发现必须大修才行，然后就拿走了PET。现在可以安

心睡觉了。

Check Point

同前作一样，热斗这次也可以接受各种委托任务，科学省大厅里的揭示板就是用来接受任务的。

可以Plugin的地点有：科学省大厅的自动售货机、老爸办公室里的电脑。

科学省大厅里的自动售货机里面有一个绿色的NAVI，跟他对话可以进行赌博。规则很简单，只要猜左右就可以了。不过游戏中一般来说不是很缺钱，所以不提倡来进行这个小游戏。

Episode Ⅱ End

Episode Ⅲ

热斗醒来的时候发现自己就要迟到了，原来辅助PET没有时钟功能，所以洛克人也不知道应该什么时候叫醒热斗。赶快跑到学校，还好大家还没有离开。热斗到了以后老师就宣布出发，在下午的时候大家就达到了动物园所在的よかよか村。但是因为动物园临时休园，所以只能明天去参观了，接下来是自由活动时间。四处转转吧，反正不能Plugin，调查一下就可以了。在旅馆的背后热斗找到了一扇写着“立入禁止”的铁门，好像是通向动物园的。这个时候来时召集大家一起泡温泉。泡完温泉大家又吃了可口的饭菜，然后就在房间里玩扔枕头的游戏，一天就这样愉快地过去了！



第二天早上，收到邮件的铃声叫醒了热斗，原来是老爸的信，他送来了数据传输程序，这下辅助PET也能够Plugin了！此外，老爸还送来了他新开发的程序“NAVI组装器”和一些改造用的部件，有了这个程序，热斗就能够自由地为洛克人添加各种能力了！此外，老爸还给了第二个文件夹，这样就能够为适应不同战况准备两套芯片组合了。看完邮件，洛克人打开了组装器的练习文件，这个时候老爸会通过网络指导热斗使用组装器。（具体规则见本章Check Point提示）

赶到动物园门口，大家已经在那里集合了。然后就可以随意出入动物园了。找到几位伙伴并对话，然后当热斗来到动物园的狮子馆的时候发生了特殊事件。チサオ被秃鹫给抓走了，而动物园中的其他动物也都从笼子里面跑了出来！为了躲避猛兽、拯救チサオ，大家都走散了。很多道路都被动物们给挡住了。从熊猫馆后面的通道来到第一区，在这里看到了デカオ，发现大门也被锁上了。热斗发现了一条小路，原来通向旅馆的铁门已经被破坏了，从这里可以出去。绕到动物园的大门口，发现チサオ被秃鹫放在电线杆的高处。洛克人叫来了デカオ等人，但是大家都没有办法。这个时候一个大姐姐出现了，她说园长在动物们身上安装了奇怪的IC芯片，所以今天的事故很可能就是他一手制造的。大姐姐告诉热斗从熊猫馆前的控制器可以进入动物园的网络。赶快行动吧！



在动物园电脑1区发现老鼠型病毒（ネズミ）挡住了去路，找到猫型（ネコ）程序带着它到那里就可以消灭病毒继续前进。然后用蛇（ヘビ）消灭青蛙（カエル），用兔子（ウサギ）消灭兔子（ウサギ），用香蕉（バナナ）消灭猩猩（ゴリラ），用小球（ボール）消灭海豹（アシカ），用海獭（ラッコ）消灭贝壳（かい），用海狸（ビーバー）消灭大树（大木），用竹子（ササ）和钻石（タイヤ）消灭熊猫（パンダ），用波布蛇（ハブ）消灭眼镜蛇（マングース），用章鱼（タコ）消灭壶（ツボ），用快口（ハヤクチ）消灭八哥（きゅうかんちょう），用栗子（クリ）和漩涡（ウス）消灭猴子（サル）和螃蟹（カニ），用狗（イヌ）、虎（トラ）和羊（ヒツジ）消灭最后的3个病毒。然后热斗就看到了猛兽人（ビーストマン），操纵者正是瓦利博士身边的那个大个子。从他口中热斗得知瓦利博士还没有死掉，而WWW组织也已经重新建立了。战胜猛兽人以后，大个子也逃跑了，不过第2个四元码已经落入了他的手中。回到现实世界，动物都恢复了正常，而デカオ也在チサオ从电线杆上掉下的时候接住了他。动物园的事件总算解决了。但是WWW的瓦利博士的阴谋也顺利地进



行着，“Internet末日”就要开始了。

Check Point

NAVI改造机使用规则：A程序（没有花纹的部件）至少有一格处于指令条上；B能力提升部件（有花纹）不能处于指令条上；C相同颜色的部件不能放在一起。如果安放部件的时候违反了上述使用规则，虽然能够正常启动，但是在战斗中会出现各种异常状况。改造机是可以提升等级的，不同等级下所能使用的部件也不同，可以使用的部件颜色会被标示出来，如果使用了违规的程序则不能启动。

小卖部门前卖丸子的女人拥有NAVI金属人（メタルマン），和她对战获胜可以得到该芯片。

可以Plugin的地点有：旅馆房间里的电视机、旅馆门口的小卖部、动物园的售票机，动物园熊猫馆背后通道里的隐藏插槽。

在动物园的电脑里可以获得改造部件：シノビダッシュ（黄色程序）、チャージ+1（红色部件）和HP+100（黄色部件）。

Episode Ⅲ End

Episode Ⅳ

一个月后的某天，放了学的热斗邀请伙伴们第二天一起游戏，但是大家都没有空。这个时候收到日暮的来信，赶到秋原町的商店，这里总算开门了，而店主正是日暮。原来日暮在旅行的时候得了感冒，所以希望热斗帮忙处理一些事情。



第1个任务就是到秋原车站找门口的大叔，大叔把皮包忘在了よかよか村的旅馆，在旅馆房间靠窗的桌上找到了皮包，拿回来交给大叔可以得到“オーダーシステム”，回去交给日暮；第2个任务是帮忙讨债，欠债人的NAVI就在自己家电脑进入Internet的端口处附近，打败他以后获得1000元，回去交给日暮；第3个任务是把芯片“ラットン1”交给科学省2区的某个红色NAVI，可以从やいと主页上的快捷方式进入科学省广场，那个NAVI从科学省广场出来就可以看到。回去见日暮可以得到奖励，同时收到DNN来信，得知最终预选赛开始，但是召开地点得通过自己搜索才行。按照提示“病毒的敌人、广场、黄色”来到科学省广场找一



个黄色NAVI，结果在快捷方式旁边找到了她，看起来她正在找“ロングソードE”这张芯片，而这张芯片在科学省网络里很容易得到（不能装备シノビダッシュ部件）。不要把该芯片放在文件夹中（即不装备），就能够和黄色NAVI换到“Cよかよかキップ”，这样就能够前往よかよか村的电脑世界了。

在よかよか广场找到黄色NAVI开始最终预选赛。第一个问题要求找到现实世界中5个机器人一样的人，并打败他们放出的病毒，不过只可以使用大赛规定的文件夹。5个人分别在秋原町的街上、学校的职员室内、温泉旁、动物园内和科学省大厅。打败那5人以后回来找那个考官，进入第2问，也就是三连战，最后终于从预选赛中脱颖而出。而伙伴们也前来祝贺，除了メイル的ロール，大家也都通过了预选。这个时候伊集院炎山的ブルース出现了，他已经火速地通过了预选赛。然后大家各自回家，メイル让热斗明天早上去她家。Plugout，回家睡觉。



Check Point

委托任务揭示板新增了3个任务，其中最下面一个一定要完成，可以获得在NAVI组装器中旋转黄色程序和部件的能力。

可以Plugin的地点有：自己家中的电视机，商店ヒグレヤ中的数字人（ナンバーマン）模型。

Episode Ⅳ End

Episode Ⅴ

起床后收到老爸邮件，原来他今后3天要到外国出差，真是忙得很呀！然后就来到メイル的家中，发现老师也在这里，她们在等全新的商品“泡泡洗碗机”送来。这个时候日暮出现了，原来

他今天拜托メイル帮忙，但是メイル现在舍不得离开，工作就又落到了热斗头上。这次要将“トップウ *”送给某人，但是这个芯片不是很好找，必须要到よかよか网络1区才有可能碰到（不要装备シノビダッシュ）。得到以后回来交给日暮。没多久泡泡洗碗机也送来了。メイル将大家的茶杯送到洗碗机里，但是却和老师两个人被泡泡给包起来了。这个时候传来WWW组织的网络广播，原来他们在洗碗机里动了手脚，如果不赶快找到制造事端的人的话洗碗机就会爆炸。没时间了，赶快从メイル的电脑进入Internet寻找犯人吧！

犯人水泡人（バブルマン）就在メイル的主页通向Internet的入口处，因为没有操作者，所以他一看见洛克人就逃掉了。这个时候メイル发来邮件，给了“メイルのPコード”和“ロールV2 R”。水泡人在Internet留下了很多水泡一样的痕迹，沿着这些痕迹一路追踪下去，最后来到了よかよか网络1区。在某处很窄的通路那里，洛克人发现了水泡人，但是却没有办法通过窄道。所以一定要找到数据压缩（あっしゅく）程序才行。热斗来到父亲的研究室寻求帮助，但是大家都在忙着解决泡泡的问题，只能Plugin中央的电脑。打败了自卫程序以后，洛克人得到压缩数据（ブレスデータ），如果有人能够将它改造，热斗就可以使用NAVI组装器将它组合进洛克人的程序中，那样洛克人就可以自由压缩了。但是到处都找不到可以改造数据的人，日暮也不行，热斗只有继续努力。刚从メイル家里出来，热斗就遇到了一个黄头发的大胡子叔叔，热斗说明了情况以后，好心的叔叔帮助他将压缩数据改造成了压缩程序，这样就可以为洛克人组装了！然后叔叔就离开了。现在赶快行动吧！



好不容易来到水泡人面前，结果他又放出了泡泡门，洛克人的爆击枪也无法破坏掉它。然后水泡人召唤出3个杂兵，让他们带着可以破坏泡泡门的道具破坏针逃走，但是笨蛋杂兵在逃走前透露了隐藏地点：秋原2区。洛克人在学校的对应位置找到了3个杂兵。战胜他们以后，洛克人的造型发生了变化，原是变形程序起了作用，洛克人变身成了ヒートガッツ形态。（变身系统解说见本章Check Point）杂兵一看情况不对，又逃到了科学省1区。在此打败他们以后，他们逃回了水泡人那里。战胜他们以后终于得到破坏针，打破了泡泡门。在路的尽头找到了水泡人，为了拯救メイル和老师，洛克人和热斗不得不加快战斗速度。（此战之前千万记得把洛克人的形态变回普通属性，因为热属性受到此BOSS攻击会受到双倍伤害。）战胜水泡人以后，他不停地求饶，但是当洛克人要求他把现实世界中的泡泡消灭的时候他却又企图逃跑。这个时候ブルース出现，一刀解决了水泡人。ブルース对洛克人不能狠下心来杀死水泡人感到很不满，认为热斗和洛克人的天真会使更多人受到伤害。



回到现实世界，メイル和老师两个人已经从泡泡中出来了。现在事件解决了，可以回去睡觉了。

Check Point

变身系统详解：和前作一样，《EXE3》中的洛克人.EXE也是可以变身的，同样也有水、热、电、木四种属性，而形态则变更为Bug、Custom、Ground、Guts、Shield和Team六种。每战斗100次可以变身一次，根据玩家的战斗方式的不同变身获得的形态也不同，会影响战斗时洛克人的特性；而属性则是根据经常使用的芯片属性而来，每种属性都从1级到S级，一旦练到S级就永远掌握了这种属性，不会因为变身而被随便抹去，在未达到S级之前变身，玩家可以自由选择保留当前属性或者更换新属性。

Episode V End

Episode VI

就快到N1大奖赛的决赛了，原本应该很自信的炎山不知道被什么东西困扰着，甚至把自己的爸爸也约了出来。他心里到底在想什么呢？

早上，热斗收到了DNN的邮件，得知N1将在海滩街道召开，而Internet上的海滩地区也收录了大赛特别节目。为了和大家联系，热斗将洛克人Plugin电脑世界。在各自的主页找到伙伴的NAVI，ガッツマン不在，其他两个人也表示他们的主人无法参加。在よかよか1区找到ガッツマ

ン，他为了参加正在采购东西呢。然后收到了DNN的来信，获得了“Cビーチキップ”，可以通过网络世界的传送车前往海滩地区了。

来到海滩广场，找到黄色女性NAVI开始节目。正在采访的时候突然在海滩地区网络出现了邪恶NAVI，主持人和ガッツマン一起前去调查。洛克人在走到海滩1区的时候听到主持人的叫声，然后又收到了デカオ的电话，他们在1区遭到袭击。打败了几个邪恶的NAVI后，洛克人终于找到了主持人他们，他们正在被围攻。洛克人向邪恶NAVI发出警告，这个时候ブルース出现，干掉了他们。事件结束，大家都Plugout。在WWW组织内，瓦利博士竟和某人在商量如何对ブルース进行“公开处刑”。



老妈让热斗把一张数据磁碟交给老爸，所以需要到科学省走一趟。出门的时候收到メイル的邮件，得知她的主页上增添了通向よかよか广场的快捷方式。来到老爸的研究室把磁碟交给某个研究员以后，在下楼的时候看到老爸和炎山一起走了过来。老爸给了热斗一个PET盒，这样PET就不会轻易损坏了。完成了老妈的任务，回家睡觉吧。

Check Point

可以Plugin的地点有：やいと家的电话

Episode VI End

Episode VII

终于到了N1大赛的那一天，没想到热斗差点又睡了懒觉！电视局就在海滩地区的某处，车站这次开始出售海滩地区的车票了，出发吧！来到电视局，在一个巨大的广告牌前找到并打败了荒驹虎吉的NAVI国王人（キングマン）。这个时候导演出现，告诉大家可以进入比赛现场了。进入指定地点以后，大会就正式开始了，举行了开幕式以后，导演宣布正式的比赛地点是“地狱岛”。接着收到了老爸的邮件，得到了“かくちょうメモリ”，这样NAVI组装器就加宽了1列，可以装备更多部件了。来到电视局门前，和导演对话以后就启程去地狱岛了。上船以后，大家都中了催眠气体睡了过去，等醒来以后已经到了地狱岛。

走进山洞，开始第1轮淘汰赛。Plugin进入地狱岛区域，找到4个胜利数据中的一个就可以了，不过这次大家的文件夹都变成了大赛专用的，可能会有些不习惯。得到以后自动Plugout，4名选手被淘汰，比赛进入第2轮。这次要和C组的胜利者战斗，有4扇门，里面肯定都是よかよか村的丸子和她的金属人V2。胜利后就是第3轮比赛的准备时间，热斗有3分钟时间更换芯片组。岛上有好几个NPC，其中有5个可以为你更换芯片组，分别是N1专用文件夹A、B、C、D和地狱文件夹（同时也是最初持有的），交换以后如果不满意可以和别人继续交换。其中N1专用A在小男孩手上，需要连续答对5道问题才能取得。每个文件夹性能各异，有以辅助为主的、也有以狙击为主的，还有以近身格斗为主的，其实最初的地狱文件夹本身已经很强了，不想更换的话只要等时间过去就可以了！



时间到了以后进入大门，开始8强赛，对手竟然是デカオ。最后参加半决赛的选手是热斗、炎山、虎吉和神秘人网络斗士Q。获胜以后从电梯来到地狱岛外部，然后坐船回电视局。在大厅看到了电视局的女记者，她好像在找炎山。热斗在岸边找到了炎山，而记者也前来催促。再次来到开幕式现场，半决赛开始，对手是虎吉，他使用的仍然是国王人，版本也没有更新，所以凭着上一次的经验轻松打败了他们。再次失败的虎吉输得心服口服，不过他还期待着下一次和热斗的对战。另一方面，神秘人对炎山的战斗就要开始了，突然收到了メイル的来信，说やいと生病了。赶到电视局门口，デカオ和メイル都在那里，热斗急着要去看望やいと，却收到她的来信鼓励热斗继续努力。这个时候会场内十分热闹，赶快回到比赛现场。第2场半决赛正在进行，和ブルース对战的NAVI突然变身成了沙漠人（デザードマン），并且发动必杀技“沙漠幻想”，企图利用ブルース的视觉失常来消灭他，还好ブルース进入了心眼模



式，破坏了沙漠人的诡计。沙漠人的操纵者Q突然提到了WWW的名字，原来他就是瓦利博士的手下！而他更撕下自己的面具，



原来他正是N1大赛的导演砂山丰！接着灯光一黑，砂山已经消失了，他要炎山单刀赴会，地点就在2楼的编辑室。热斗也来到那里，发现砂山绑架了炎山的父亲，企图以此夺得炎山的PET。情急之下，热斗使出必杀技“洛克人攻击”，将自己的PET扔了出去，砸倒了砂山，而炎山则抓紧时机救出了自己的爸爸。战胜沙漠人以后，砂山又企图逃跑，不过最后还是被热斗和炎山给堵住了去路。瓦利博士那边对于砂山的失败很不满意，但是他似乎还有其他诡计，有一个小女孩似乎就中了他的邪恶圈套。

一周之后，大家决定去探望住院的やいと，但是热斗必须先完成大扫除的任务才行。接着来到海滩地区左边的医院，やいと的病房在二楼。やいと让热斗到1楼去买茶。在柜台旁边找到了自动售货机，刚买完茶就看到了正在找病人的护士，于是热斗决定帮忙。在海滩上找到了这名叫作护的小男孩，他正坐在轮椅上。等护回医院以后就赶快把茶送给やいと吧！聊了一会儿就可以回家了，老妈说有朋友找。到自己房间一看，原来是虎吉，他想用有关炎山力量的秘密的情报让热斗帮忙完成一些委托任务。

第二天早上收到デカオ的邮件，到公园见他，而虎吉也出现了。在两人对战以后，他们都离开了。这个时候收到丸子的邮件，她的主页上开通了通向海滩广场快捷方式。现在赶快去科学省接受任务吧！揭示板上写着トラキチ的字样的就是必须完成的任务。完成这些任务以后就可以换到情报了，还得到另外一个文件夹，这样热斗就拥有3个文件夹了。现在可以回家睡觉了。

Check Point

在海滩车站的门口有一个人，花5600元可以从他那里买到改造工具，有了这个工具以后，就算在使用NAVI组装器的时候出现错误也没有关系，只要按下SELECT输入特定密码就能够正常使用了，而这些密码在游戏过程中可以从NPC那里得到。

从地狱岛回到电视局的时候可以找白泉丸子对战，可以获得金属人V2和“たま子のPコード”。和小推车前的人对话可以得到改造部件“ブレイクチャージ”，同时获得A3错误的改造密码。

日暮的商店现在开始正常营业了，对话的时候选择第2项。

可以Plugin的地点有：电视局门口的转播车、医院的电视屏、电视局3楼的电脑系统。

Episode Ⅶ End

Episode Ⅷ

起床以后来到教室，发现デカオ不在，和大家对话以后来到他家，デカオ却离开了。这个时候收到上次的男孩小护的邮件。来到上次遇见小护的海滩，发现他生病了。赶快到医院3楼找医生。



回到海边以后小护已经晕过去了，而这个时候医生也赶到了。护士告诉热斗，如果找到“コオリホウガン　M”这个芯片可能会对小护有帮助。这块芯片在NAVI组装器中添加水属性敌人出现率提升芯片“アイムフィッシュ”，然后到地狱岛电脑就很容易得到了。入手以后就把它交给小护吧！然后回家睡觉。

收到医院的来信，小护的病情恶化，需要动手术。来到医院3楼，发现电梯被植物破坏无法使用。回到3楼，Plugin医院的网络。在网络中找到一个NAVI，得到了改造部件“エナジーチェンジ”，将这个部



件组装进洛克人的程序中，就可以在地图画面调用属性芯片（使用以后就会消失）。找到机器并启动以后，游戏会自动切换到热斗这边。现在热斗在2楼，来到やいと住过的病房，从窗户跳出去。然后和医院大厅的护士对话可以得到地下室的钥匙。在地下室里，热斗发现了植物人（プラントマン），一切都是他在作祟。Plugin，来到医院网络2区，找到了植物人但是却被他溜走了！然后到3楼手术室，再次进入电脑，来到5区，终于要和植物人战斗了，如果是热属性状态会比较有

利。小护终于恢复了健康，而瓦利博士则为再次失败而感到怒不可遏！这一段情节就此结束。

醒来以后去科学省，在车站遇到了上次帮忙改造数据的大胡子叔叔，这次他还会为你改造一些东西。在科学省的柜台接受任务，完成以后回到医院看望小护，可以得到“WHP コード”，这样就可以在海滩1区找到旋转紫色程序和部件的能力。再到科学省的研究室，从火野那里得到火焰数据，将它交给科学省1区的某个NAVI。再次找到火野，这次得到了热力数据，Plugin自动售货机将数据交给某个NAVI。然后又从火野那里得到爆炎数据，这次需要交给父亲研究室电脑里的NAVI。最后从火野那里得到了芯片“マグマステージ T”。



回家，发生事件，整个网络都起了大火。赶往科学省，被工作人员挡住去路。这个时候火野来电，按照他的提示到网络各处灭火，这可让热斗跑来跑去忙了好一阵。然后从海滩2区某个被邪恶NAVI挡住的传送点进入里Internet。在里Internet3区发生事件，道路被破坏。回到路上某处被邪恶NAVI挡住的地方，消灭他。然后继续前进，终于找到了火野的爆炎人（フレイムマン）。打败他以后，阴魂不散的佛尔特（フォルテ）出现，不仅彻底铲除了爆炎人，同时还将洛克人也打败了。还要有个神秘NAVI保护了洛克人，而佛尔特也被瓦利博士给召唤回去了。

热斗来到研究室，发现老爸生病了，还好已经及时得到了治疗。现在可以回去睡觉了。

Check Point

和医院背后的小女孩对话可以得到旋转橘黄色部件和程序的能力。

可以Plugin的地点有：医院的自动售货机。

Episode Ⅷ End

Final Epidode

瓦利博士的计划还没有完全成功，这次他要派出的是钻子人（ドリルマン）……

受到一连串事件的打击以后，热斗意志消沉，伙伴们都来鼓励他，不过最后竟然是老对手炎山的话让热斗重新振作了起来。来到病毒研究室可以得到病毒饲养机，以后热斗就可以自己培养病毒了！（汗）

来到病毒研究室找炎山取得组装部件“ブラックマインド”。组装进洛克人的程序以后来到里Internet3区，挡路的邪恶NAVI会让开道路，可以来到里广场。和里广场的管理员对话以后回到3区，找到4个邪恶NAVI，和其中一个对话以后开始战斗。获胜以后还需要寻找里Internet中其他的邪恶NAVI。将他们全部击败以后，就要开始晋级赛了。一路千辛万苦获得了第二级证明，然后来到温泉那里，出现了电梯。发生情节以后沿着洞来到了里Internet5区，找到并打败了钻子人以后，佛尔特居然又出现了！

醒来以后发现环境变得很古怪，找到自己的朋友们对话。这个时候收到了邮件，Plugin，赶到科学省广场找到ブルース。接着坐车来到科学省找到炎山。发生事件以后回到秋原町，和伙伴们一起对付战车和里面的东西。接着收到老妈来信，赶到医院发现老爸不见了。在病床上找到了老爸的信，同时得到通行卡。来到老爸研究室的里间。再去电视局门前的船上进行调查。完成任务以后返回秋原町，找到自己的伙伴们，接着就休息吧！

第二天，热斗和洛克人决定必须到WWW总部走一趟，而伙伴们也前来助阵。这里果然是不同一般的所在，热斗和洛克人必须和所有的敌方NAVI交战才行。过五关斩六将，最后热斗也进入网络世界和洛克人一起战斗，最终BOSS还是佛尔特，随后还要和网络生物对战，这才是BOSS最终的形态。之后就是结局动画了，游戏自动存档，但是读档时出现地点仍然是最终战前最后存档的地点。



Check Point

病毒饲养系统解说：可以使用病毒饲养机以后，在战斗中就可以获得病毒的数据。将这些数据交给饲养员以后就可以获得召唤病毒的芯片。病毒可以通过喂养程序的碎片来成长。

从旅馆房间来到温泉背后找到问答大师，按照2、1、1、3、2、2、3、1、3、1的顺序回答，可得到HP MEMORY。

可以Plugin的地点有：温泉旁的电脑，地狱岛的石像。

游戏还有很多隐藏秘密，相关研究将在以后为大家一一揭晓！

Final Epidode End



克罗诺亚英雄
传说的星之徽章

文：shining

经典的横版卷轴动作游戏《风之克罗诺亚》进化为A·RPG的形式在GBA上登场，的确给人完全不一样的感觉，游戏良好的操作感以及爽快的打击感都给人不错的印象，虽然有场景重复过多以及流程稍显冗长的毛病，但仍不失为一款不错的A·RPG，能够让人随时随地拿出来“爽”上一两关。

GBA	NAMCO	A·RPG	1人
	2002年12月13日发售		自带记忆功能
卡带（128M）	—		4800日元

系统介绍

标题画面菜单

カスタマイズ（状态）

セーブ（记录）

チュートリアル（系统说明）

げんじゅうずかん（怪物图鉴）

人物状态画面 1

AT（攻击力）

SP（必杀技攻击力）

DF（防御力）

AG（速度）

状态画面 2

ぶき（武器）

ぼうぐ（防具）

アクセサリ（饰物）

しょうひアイテム（消费道具）

だいじなもの（重要物品）



基本操作	
A	红色攻击
B	蓝色攻击
L	换人
R	使用道具
SELECT	切换道具
START	系统菜单

注意：控制がンッ时按住L不动可固定射击方向。

1.敌人属性分为3种，用血槽的颜色来区别，分别是红色、蓝色和黄色。对应的，我方的攻击方式也分为3种，A键是红色攻击，B键是蓝色攻击，而超杀是黄色攻击。使用红色攻击能对红色血槽的敌人造成较大伤害，对蓝色血槽敌人伤害极小，蓝色则相反，但是黄色血槽的敌人只能用超杀才能干掉。

2.在黄色必杀槽闪光时按住A键，待主角身上发出蓝白光芒时松开攻击健即可发出超杀。

3.每种武器都有两种攻击方式——单击攻击和双击攻击，双击攻击是连按两下攻击键，威力比单击攻击时大。

流程攻略

第一关

VISION1与VISION2

一旦被鸟抓住马上按B键挣脱，找到钥匙就可以顺利通过大门。

VISION3与VISION4

途中到达一找不到钥匙的版面，打败巨型敌人可得到开门钥匙（要小心巨型敌人被攻击后的撞击）。另外注意宝箱中的敌人速度快防备力高且会躲避必杀攻击，武器攻击力不够的话逃为上策。VISION4关底的BOSS ガンッ会驾车不断向主角冲来，只要追着BOSS的车尾打，在车调头时攻击就可以将其轻松打败。

VISION5

完全是解谜关，关键在于如何不被敌人看到，下面是每版的过关方法。

1，从右侧后面击破敌人就可以过关。

2，绕到右方最尽头一一击破。

3，先将两边的敌人击倒，再干掉下面的敌人，最后消灭最上面的敌人。

4，以最左、最下、最上的顺序击破。






5，以左上、左下、右下、右上的顺序击破。



6，不要将最下方的敌人击倒，击破其上面的敌人后，将右边的敌人干掉，再将中间向下看的敌人击破，然后就可以顺利击破其他敌人。





VISION6



对黄色血槽的敌人只有必杀攻击才有效（必杀槽发光后按住攻击键不放）。关底BOSS ガンッ攻略方法和上回一样，在HP降到一半左右时他会使用3轮360度散弹攻击，注意避开。（武器攻击力不够高将无法伤到BOSS，这点要留意）

第二关

VISION1 与 VISION2

可以使用新加入的ガンッ。如果在版面中找不到钥匙就将所有敌人肃清，钥匙一般会在较强敌人或最后一个敌人身上。

VISION3



在水中惯性很强，初次上手时很不容易控制，只要慢慢前进就会渐渐适应。对于那些在水中横冲直撞的敌人大可绕道而行，不必理会。关底BOSS会吐两种颜色的水泡，需使用红蓝两种攻击方式削除大部分水泡，否则比较危险。

第三关

此关一上来就有两条路，每条路只能使用一位主角，先走 VISION2 ガンッ的路线再走 VISION1 クロノア的路线。

VISION2

小心一种会躲在地底用气管呼吸的敌人，一接近气管就会突然出击，要趁这个时候将它消灭（有时钥匙在它身上）。

VISION1

对于持有盾的敌人尽量从侧面或后面攻击，使用棍子的自转攻击效果极佳（连按两次攻击键），利用这一招可跃过针山。

VISION3

逃脱的一关，版面大敌人数量多，但实力并不强。

VISION4

此关前3个版面都是较易迷路的迷宫。

第一版面

过关出口在入口的右上方第一个路口，寻找钥匙迷路时只要回到入口就能确认自己的方位。

第二版面

以右，下，下，左，下，右，右，上，右，上，上的顺序过关。

第三版面



第1次选择左数第2个路口。

第2次选择左数第3个路口。

第3次选择右数第1个路口。

第4次选择左数第1个路口。

第四版面

以左，右，下，上的顺序击破

第五版面

先干掉左右两侧，再干掉下面的敌人，之后是上面的敌人，最后两个敌人不必理会。（注意绕到右边再打下面的敌人）

第六版面

将最右侧的敌人击破后再将守钥匙的最下方敌人干掉即可过关。

VISION5

关底的BOSS各部分的零件拥有不同颜色的血槽，



BOSS的机器手攻击力较高，要先破坏掉。失去两手后的BOSS会飞快地逃走，在追击BOSS的时候不要站在它留下足迹的地方，会受到攻击。

第四关

VISION1

同伴ガンッ追赶ジャンガ而离去，クロノア又结识了新的同伴——攻防高但移动速度较慢的パンゴ大叔。

遇到石头挡路时可用パンゴ的炸弹炸开，有时钥匙会隐藏在石头里。

VISION2

水中作战。宝箱敌人速度太快，防守力又高，打起来让人头痛；另外，会回复的敌人也很难缠。如果实力不济还是尽量绕行过关。

VISION3

此关有频繁的传送点移动。

第1版面没有什么可强调的地方；

第2版面从右方取到银钥匙后再到下方取金钥匙，途中先绕过一种黄色会吸取必杀值的敌人，将后面只能用必杀攻击的敌人干掉（之后可再回来收拾它们）；

第3版面比较绕，通过这里的捷径是左、左、右下、上、右；

第4版面表面看起来很复杂，实际却可以快速通过，从入口向右走到头，然后到右下，再到左上；



第5版面最烦人的是吸必杀值的敌人和只能用必杀攻击的敌人混杂在一起，需要利用パンゴ极高的防守力挡住炮火，只要消灭掉其中一种敌人，剩下另一种敌人就不足为惧了；

第6版面入口有4个传送点，首先进入入口右数第2个传送点，以下、右、下的顺序前进取到银钥匙，再回到入口处进入左数第2个移动点取回金钥匙，最后从入口进入右数第1个传送点过关。

VISION4

这关混合了各种敌人，数量也很惊人，其中以会回复的敌人最为麻烦，要先行干掉。

关底BOSS小丑并不强，注意回避开它双手的攻击，在它围着主角转圈时提前扔下炸弹就能轻松打败它。

第五关

VISION1只能使用クロノア，VISION2只能使用ガンツ，VISION3只能使用パンゴ。

在进入VISION2之前不要忘记提前为ガンツ买好武器，3关结束后ガンツ会重新加入。

新登场一种会自爆的敌人，自爆的攻击范围较大，注意回避。



三位主角的新武器使用起来各具特色，可以选择自己偏爱的武器使用，选择武器时攻击力是始终应该优先考虑的。

VISION4

三个人合在一起闯关会轻松许多，分配等级点数时不要让主角们太平均，或者都重视同一方面。攻击力当然是首先要注意的，但至少还要让其中一人将必杀值加满以方便过关。另外，速度AG也会影响攻击力，这点需加以注意。

关底BOSS小丑会一边在外围飞行一边吐火球，追它的时候要耐心回避，它的左手（蓝血槽）会为它回复HP，一定要先除掉。

第六关

VISION1

在月球除了要适应浮动和惯性外，还要注意进入有红色的熔岩地区会损失HP。在流沙漩涡的敌人攻击力极大，踏入流沙里很难攻击，要马上逃脱，建议直接使用必杀消灭。



VISION2

这一关的所有版面都有时间限制，如果时间充裕可以寻找宝箱，嫌麻烦就直接过关。

第3版面需要向西绕过熔岩，在右侧下方的石头中有过关的钥匙。

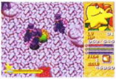


第5版面的钥匙在最后一位敌人的手中，需要把所有的敌人肃清。

VISION3

这里有换人的限制标志，通过后将无法换同伴，合理利用同伴们互补特性是过关重点。

关底BOSS会分身，只有攻击其真身才能对它造成伤害。BOSS的HP减少到一半时会分身成3个，减少到四分之一时分身成4个，招式也越来越凶狠。前期可以回避为主，等分身合体时再攻击。到后期几乎避无可避时要找到其真身用时间暂停定住它狠打（时间暂停只能用3次，最好到后面时再使用）。



第七关

クロノア舍身挡住ジャンガ向ガンツ的偷袭后失去意识。

VISION1

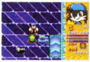
在失去一个同伴的状况下，闯关要多些耐性，因为版面越来越长，敌人开始使用人海战术。可采取先突袭最难缠的敌人再逐渐扫除其它敌人的方法慢慢前进。闯关前应将道具准备充足，否则道具不够用时只有返回上一版面取宝箱补充。另外，最好让一同伴装配防地面电击的靴子。

VISION2

这里的三色传送点三个主角分别踏入会进入三处不同区域。第1和第2版面比较轻松，可趁此时让クロノア多提些等级，三个主角实力均衡些对后面的闯关有利。尤其是パンゴ还担负着解谜任务，注意不要让他的等级太低。

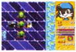
第3版面开始解谜，参照图示顺序过关。





第 4 版面只要解决一个敌人就可以过关。

第 5 版面参照下图所示顺序过关。







VISION3

武器价格成倍增长，还是装备上金钱加倍的钱包尽量多攒钱买最好的武器防具吧！



被鸟笼敌人抓住后会被送回到之前的某个地方，虽然不受伤但会浪费时间，要注意回避。

一种蜗牛敌人会将主角吸入口中，和其它兵种混在一起时尤其烦人，最好先行铲除。

因为是后期关卡，版面非常长，敌人层出不穷，角色传送点和换人限制会同时出现，分别考验三位主角的实力。



关底BOSS有两种形态，第 1 种形态时要注意不要被它的绿色爪子抓住（被抓住后会受到很大伤害）。第一种形态被打败后，BOSS 变为第 2 种形态。第2种形态会使用十字电击分割线限制主角的移动范围，注意不要被它封入角落（尽量保持在中央地带活动）。对付BOSS旋转攻击建议使用ガンッ的火焰喷射器，既能攻击又可以抵挡住BOSS的冲撞，只可惜攻击力差强人意。在BOSS使用其他攻击方式时可使用パンゴ的炸弹攻击。





第八关

总BOSS 共有 3 种形态。



第 1 种形态会召出各类小兵，只要不妨碍打BOSS 大可不理会他们。注意BOSS 使的电击杀伤力较大，应及时回避。



第 2 种形态分别有左右两种颜色的心脏，如果只消灭一侧过一会儿还会重生，必须将两侧同时干掉。（水中作战）

第 3 种形态拥有大范围擒拿招式，几乎无法从正面接近，而弱点是动作慢。可趁其发射远程攻击时绕到它身后攻击，当然平时也可找机会绕到其身后攻击，但注意如不能及时脱身，会被它转身擒住。BOSS 剩最后一丝HP时会自行回复（这种回复一共会使用 3 次），不要放过这个白打它的机会。





最后BOSS 会变成一个炮口，不断发射炸弹，只要不到处乱跑就不会受伤。



游戏心得

1. 这款游戏对攻击力的重视已经到了有点 BT 的程度，甚至有时只相差一格攻击力的武器都会出现根本打不动敌人的现象，这样致使武器的可选择余地非常小，低上 3 格以上攻击力的武器基本就和废物无异，能卖就马上卖掉。

2. 钥匙放在哪个敌人身上完全随机决定，也会出现就只放在最后一个敌人身上的情况。鉴于有些只能用必杀干掉的敌人也会持有钥匙，必杀一般不要轻易使用。

3. 道具栏有限，所以用不上的饰物需要清理一下，因为闯关途中道具栏充满后只能将多出来的道具丢弃。

4. 从敌人身后攻击杀伤力最大，这一规则对主角也一样，在敌群中穿梭时稍稍侧过身就能减轻一部分伤害。

5. 使用返回村子的道具后会减一半金钱，实在打不过去又想保留金钱可采取原路返回的方法回去。

6. 收集 15 个マメットドル后可到天空寺院从收集家那里换取不错的饰物。

7. 二周目除了可以欣赏音乐、看过去的情节片断外，还会出现新的EXTRA 小关供玩家挑战。

《街霸ZERO3↑》出招表

文：胜负师

OC 特性解析

由于 V-ISM 没有超必杀技，所以有必要对 V-ISM 独有的 OC 系统作一下解释。想必只要对《SFZ3》略知一二的朋友就应该听说过 OC（ORIGINAL COMBOS）这个名词，而《SFZ3》中的 OC 与《SFZ2》的用法大相径庭，其特性也十分复杂。

（1）超杀气槽在 50% 以上时按同等强度的拳脚键便可发动 OC；

（2）发动 OC 时身后会产生残像，残像会重复角色的动作，但只有最后一个才具有攻击力；

（3）不同强度的键发动的 OC 特性也不同，强度越大残像的间隔也越大，一般来说轻拳 + 轻脚发动 OC 较为常用；

（4）出招的硬直时间变短，可以在必杀技与普通技之间连续取消，以形成充满个性的原创连续技；

（5）OC 中可无限挑衅，但挑衅不可取消；

（6）OC 发动瞬间无敌，但 OC 状态中防御不能，一旦被击中立刻恢复常态，并减少 50% 的气槽，不足 50% 时减至 0。

（7）OC 状态中，某些指令投的判定会发生变化，取消使用可以抓起倒地的对手；

（8）OC 连技构成规则：根据空中受身的特性，只要在收招硬直消失前取消必杀技或普通技，并能有节奏地打中对手，那么对手是不能受身的，华丽的 OC 连技也因此成立。不过 OC 连技通常对操作的要求非常高，不花些时间苦练怕是不能熟练掌握的吧。

由于 GBA 在操作上有比较大的限制，既便罗列出强力的高难度连技也很难实现，因此以下会针对角色特点主要对 OC 连技构成进行点评，以供各位参考。

出招表说明

P	拳
K	脚
LP、MP、HP	轻拳、中拳、重拳
LK、MP、HK	轻脚、中脚、重脚
PPP	三拳同按，GBA 版为 L+A
KKK	三脚同按，GBA 版为 R+B
Z	Z-ISM 适用技
V	V-ISM 适用技
X	X-ISM 适用技
LV3	Z-ISM 必杀槽全满
红色栏	X、Z 模式适用超杀
蓝色栏	Z 模式适用超杀
方向 +A+B	简化模式超杀

隆

必杀技	波动拳		↓↘→+P
必杀技	灼热波动拳		←↙↓↘→+P
必杀技	升龙拳		→↓↘+P
必杀技	龙卷旋风腿		↓↙←+K
必杀技	空中龙卷旋风腿		空中↓↙←+K
超必杀技	真空波动拳	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	真空龙卷旋风腿	↓↙←↓↙←+K	↓↙←+A+B
超必杀技	灭・升龙拳 LV3	↓↘→↓↘+K	←→+A+B



万年主人公隆拥有十分平均的性能，在 OC 连技方面也胜人一筹。著名的 OC“波动乱舞”威力奇高，就是在版边以 LP+LK 发动 OC，再循环使用蹲 MK、波动拳、→+MK，最后以 HP、重旋风脚收尾。如果是浮空状态，可以 HP、灼热波动拳交替使用，波动拳这一环节始终是不命中对手的（挥空），只要节奏把握得当，可以发挥很高的效力。

肯

必杀技	波动拳		↓↘→+P
必杀技	升龙拳		→↓↘+P
必杀技	龙卷旋风腿		↓↙←+K
必杀技	空中龙卷旋风腿		空中↓↙←+K
必杀技	翻滚		↓↙←P
超必杀技	升龙烈破	↓↘→↓↘+P	↓↘→+A+B
超必杀技	神龙拳	↓↘→↓↘+K	↓↙←+A+B
超必杀技	疾风迅雷腿 LV3	↓↙←↓↙←+K	←→+A+B



肯的“波动乱舞”比隆少了一个特殊技的环节，但用过两三次蹲 MK、波动拳后，要连用数次波动拳来接近对手，最后以→+HK、重升龙拳收尾也有很强的攻击力。同样在版边，以 LP+LK 发动 OC 的话，先用→+HK 或弱升龙将对手打浮空，再用 HP 与波动拳交替使用，波动拳挥空，最后还是用→+HK、重升龙拳收尾，对手的七成体力就没了。

古烈

必杀技	SONIC BOOM	←蓄→+P	
必杀技	SOMERSAULT SHELL	↓蓄↑+K	
超必杀技	SOMERSAULT JUSTICEX	↙蓄↘↙↗+K	↓↘→+A+B
超必杀技	SONIC BREAK	←蓄→←→+P	↓↙←+A+B



虽然OC中没有蓄力时间，但古烈确实不太适合用V模式。基本上就是连用SOMERSAULT JUSTICX就可以了，强度方面可视情况调节。虽然简单，但威力实在有点差强人意。

沙盖特

必杀技	TIGER SHOT	↓↘→+P	
必杀技	GROUND TIGER SHOT	↓↘→+K	
必杀技	TIGER UPPERCUT	X→↓↘+P	
必杀技	TIGER BLOW	→↓↘+P	
必杀技	TIGER CRUSH	→↓↘+K	X↓↘→↗+K
超必杀技	TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘+K	←→+A+B
超必杀技	TIGER CANNON	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	TIGER RAIN	↓↙←↓↙←+K	↓↙←+A+B
超必杀技	ANGRY CHARGE	↓↘+SELECT	



沙盖特的OC连技在画面中段就可以使用了。以LP+LK发动，在用TIGER UPPERCUT将对手浮空后，交替使用站HP、TIGER CRUSH，直到将对手打至版边，当然，按照OC连技构成规则，TIGER CRUSH要挥空。到版边就可以和隆、肯一样用HP接波动的方法待气槽用完，最后追加一个重TIGER UPPERCUT就大功告成了。在版边的话以高低波交替使用就有不小的威力了，同样可以用重“升虎拳”结尾。

春丽

必杀技	气功拳	ZV ←↙↓↘→+P	
必杀技	霸山蹴	ZV →↘↓↙←+K	
必杀技	百裂蹴	K连打	
必杀技	天升腿	↓蓄↑+K	
必杀技	双发劲	X←蓄→+P	
必杀技	回转鹤蹴	X←蓄→+K	
超必杀技	千裂腿X	←蓄→←→+K	←→+A+B
超必杀技	气功掌	↓↘→↓↘→+K	↓↘→+A+B
超必杀技	霸山天升腿	↙蓄↘↙↗+K	↓↙←+A+B



春丽的OC连技也比较难组合。如果是以LP+LK发动OC，再连用天升脚的话是无法取得良好的效果的。如果是在版边，要是连用气功拳倒是可以打掉对手五成体力。其实春丽在OC中将对手浮空的话，可以使用特殊技鹰爪蹴（空中↓+MK）在空中连续踩踏对手，但到版边就会停下来，威力不高，只要收放自如，可把对手从左打到右，从右再打到左，甚至形成无限连技。但这是相当困难的！

索多姆

必杀技	JIGOKU SCRAPE	↓↘→+P	
必杀技	BUTSUMETSU	方向一圈+P	
必杀技	DAIKYOU BURNING	方向一圈+K	
必杀技	SHIRAHA CATCH	→↓↘+K	
必杀技	YAGURA REVERSE	←↓↙+K	
超必杀技	MEIDO NO MYAGE	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	TEN CHUU SATSU	方向两圈+P	↓↙←+A+B



索多姆的OC连技比较特别，在版边反而不能发挥出威力来。他主要是利用OC连技规则，在站HK与重JIGOKU SCRAPE中来回取消，灵活控制JIGOKU SCRAPE的强度在近版边处折返，向另一边打，把连技延续下去。当然难点就在于“折返”。

波迪

必杀技	BULL HEAD	←蓄→+P	
必杀技	BULL HORN	紧按两拳或两腿后放开	
必杀技	MURDERER CHAIN	方向一圈+P	
必杀技	BANDIT CHAIN	方向一圈+K	
超必杀技	BULL REVENGER	←蓄→←→+P	←→+A+B
超必杀技	THE BIRDIE	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	THE BIRDIE	↓↘→↓↘→+K	↓↙←+A+B



波迪的OC连技几乎为零，不过在近版边时，对手出现晕眩且没有站起时可以跳到对手背后连用BANDIT CHAIN，但实用性很低。

凯

分类	招式	指令	
必杀技	武神旋风脚	↓↙←+K	
必杀技	武神隼落	↓↘→+P P	
必杀技	驱疾	↓↘→+K K	
必杀技	崩山斗	↓↙←+P	
必杀技	武神狱锁拳	LP MP HP HK	
超必杀技	武神无双连刈 LV3	→↘↓↙←→↘↓↙←+K	↓↙←+A+B
超必杀技	武神八双拳	↓↘→↓↘+P	↓↘→+A+B
超必杀技	武神刚雷脚	↓↘→↓↘+K	←→+A+B



凯的OC构成复杂，且威力不高。重点提一下武神狱锁拳，理论上说，在版边连用五次可以将对手一击必杀，但这实在是太难了！在近版边时，使用LV2以上的武神刚雷脚后，也可以再接狱锁拳。狱锁拳的第三发是可以取消超杀的。

那什

分类	招式	指令	
必杀技	SONIC BOOM	←蓄→+P	
必杀技	SOMERSAULT SHELL	↓蓄↑+K	
超必杀技	SOMERSAULT JUSTICE	X↙蓄↘↙↗+K	↓↘→+A+B
超必杀技	SONIC BREAK	←蓄→←→+P	↓↙←+A+B
超必杀技	CROSSFIRE BLITZ	←储→←→+K	←→+A+B



那什的OC与古烈基本上没什么差别，但在画面中段，他可以用→→+任意K的特殊技与SOMERSAULT SHELL交替使用，能稍稍提高OC连技的攻击力。

罗丝

分类	招式	指令	
必杀技	SOUL SPARK	←↙↓↘→+P	
必杀技	SOUL THROW	→↓↘+P	
必杀技	SOUL PEFLECT	↓↙←+P	
必杀技	SOUL SPIRAL	↓↘→+K	
超必杀技	AURA SOUL THROW	↓↘→↓↘+P	↓↘→+A+B
超必杀技	AURA SOUL SPARK	↓↙←↓↙←+P	↓↙←+A+B
超必杀技	SOUL ILLUSION	↓↘→↓↘+K	←→+A+B



罗丝的OC连技同样以LP+LK发动为宜，但如果不在版边的话构成似乎更简单。以SOUL SPIRAL与→+HK交替使用就能轻松连结，至版边后有不少方法组合连技，比如连用弱SOUL SPIRAL，但输入太快会与对手换位置，太慢又会连不上，较难控制；用重SOUL PEFLECT取消蹲HK也可。

维加

分类	招式	指令	
必杀技	PSYCHO CRUSHER ATTACK	X专用←蓄→+P	
必杀技	PSYCHO SHOT	←蓄→+P	
必杀技	DOUBLE KNEE PRESS	←蓄→+K	
必杀技	SOMERSAULT SKULL DIVER	↓蓄↑+P	
必杀技	HEAD PRESS	↓蓄↑+K	
必杀技	VEGA WARP	→↓↘ or ←↓↙+PPPorKKK	
超必杀技	KNEE PRESS NIGHTMARE	←蓄→←→+K	↓↘→+A+B
超必杀技	PSYCHO CRUSHER	←蓄→←→+P	↓↙←+A+B



维加的OC连技并不十分困难，在画面中段更容易发挥威力。以LP+LK发动OC后，交替使用弱DOUBLE KNEE PRESS和←+HP进行浮空追打，但"剪刀脚"要挥空连技才稳定，至版边再用站重P接弱剪刀脚即可。如果要追求华丽，还可以加入HEAD PRESS，踩中以后可以再按P追打一下，之后再用剪刀脚将连技继续，难度不低。

丹

分类	招式	指令	
必杀技	我道拳	↓↘→+P	
必杀技	晃龙拳	→↓↘+P	
必杀技	断空脚	↓↙←+K	
必杀技	空中断空脚	空中↓↙←+K	
必杀技	最强流防御	防御中→+PPP	
超必杀技	必胜无赖拳	↓↙←↓↙←+P	←→+A+B
超必杀技	震空我道拳	↓↘→↓↘→+K	↓↙←+A+B
超必杀技	晃龙烈火	↓↘→↓↘+P	↓↙←+A+B
超必杀技	挑衅传说	↓↘→↓↘→+SELECT	



丹招式性能弱是出了名的，不过在V模式下"人人平等"，他的OC连技保守一点估计五成体力的攻击力总是有的。在画面中段时，可以连用弱断空脚，最后以重晃龙拳结束，非常容易达成的连技。在版边的话就以连续我道拳为进攻主力吧，只要输入速度跟得上，攻击力可不比肯差，收尾的话用弱断空脚接重晃龙拳就可以了。

豪鬼

必杀技	豪波动拳	↓↘→+P	
必杀技	灼热豪波动	→↘↓↙←+P	
必杀技	豪升龙拳	→↓↘+P	
必杀技	斩空波动拳	空中↓↘→+P	
必杀技	龙卷斩空脚	↓↙←+K	
必杀技	空中龙卷斩空脚	空中↓↙←+K	
必杀技	百鬼袭	ZV ↓↘→↗+K	
必杀技	百鬼袭（派生）	(冲)P (断)K (碎)敌头部→+P (坠) 敌胸前K	
必杀技	阿修罗闪空	→↓↘ or ←↓↙ +PPPorKKK	
超必杀技	瞬狱杀 LV3	LP LP →LK HP	→←+A+B
超必杀技	灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←+K	↓↙←+A+B
超必杀技	灭杀豪升龙	↓↘→↓↘+P	↓↘→+A+B
超必杀技	天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘+P	空中↓↘→+A+B



豪鬼大叔是比较适合使用V模式的角色，他的OC连技拥有很高的攻击力。由LP+LK发动后，一般来说可以从蹲HK开始，先扫倒对手，同时取消近百鬼袭碎，将对手从地上抓起来，再用←+HP将对手打高，用百鬼袭断等招式将对手打至版边。在版边连技组成十分丰富，重拳挥空连波动或百鬼袭的各种派生均可。

桑吉尔夫

必杀技	DOUBLE LARIAT	PPP	
必杀技	QUICK DOUBLE LARIAT	KKK	
必杀技	SCREW PILEDRIVER	方向一圈+P	
必杀技	FLYING POWERBOMB	方向一圈+K	
必杀技	BANISHING FLAT	→↓↘+P	X →↘↓ +P
超必杀技	FINALATOMIC BUSTER	方向两圈+P	↓↙←+A+B
超必杀技	AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↘→↓↘+K	↓↘→+A+B



大桑的OC连技出人意料，不仅威力强劲，而且有相当标准的构成方式。以QUICK DOUBLE LARIAT将对手浮空，然后就是HP接重BANISHING FLAT挥空循环，最后用站HK挥空用一圈投把对手从地上捡起来，超爽！其实大桑在OC状态时普通技后接指令投是不能防御的，可以大加利用。

达尔希姆

必杀技	YOGA FIRE	↓↘→+P	
必杀技	YOGA FLAME	→↘↓↙←+P	
必杀技	YOGA BLAST	→↘↓↙←+K	
必杀技	YOGA TELEPORT	→↓↘ or ←↓↙+PPPorKKK	
超必杀技	YOGA TEMPEST	X专用←↙↓↘→←↙↓↘→+P	←→+A+B
超必杀技	YOGA INFERNO	↓↘→↓↘+P	↓↘→+A+B
超必杀技	YOGA STRIKE	↓↘→↓↘+K	→←+A+B
超必杀技	YOGA STREAM	↓↙←↓↙←+P	↓↙←+A+B



在版边的时候可以连技弱YOGA FIRE猛攻，这与丹有些相似。而在画面中时则要把特殊移动技YOGA TELEPORT与YOGA FIRE混合使用，颇有难度，但可将对手挤到版边。在版边连用YOGA FLAME延续来完成连技。

元

丧流	必杀技	丧流切换	PPP	
丧流	必杀技	百连勾	P连打	
丧流	必杀技	逆泷	→↓↘+K K	
丧流	超必杀技	残影 X	↓↘→↓↘+P	↓↘→+A+B
丧流	超必杀技	死点咒	↓↙←↓↙←+K	↓↙←+A+B
忌流	必杀技	忌流切换	KKK	
忌流	必杀技	蛇穿	←蓄→+P	
忌流	必杀技	徨牙	↓蓄↑+K	
忌流	超必杀技	蛇咬叭	↓↘→↓↘+P	↓↘→+A+B
忌流	超必杀技	狂牙	空中↓↙←↓↙←+K	空中→←+A+B



元有两个流派的技能，OC连技的构成在两个流派中也有不同的表现。版边时，在丧流中用MP+MK发动OC，大跳在空中变流派用HK、HK，再变流派接百连勾，此招攻击力不低，连技数也很高，但的确很难掌握。而忌流的OC也不容易，需要在画面中央以MP+MK发动OC，连用重徨牙接MP蹲HK，但之后必须与对手交换位置，所以徨牙的第一命中点就非常重要，条件比较苛刻。最后可以用逆泷7连击结束，整个连技非常华丽。

罗兰特

分类	招式	指令	V模式指令
必杀技	PATRIOT CIRCLE	↓↘→+P 三回输入	
必杀技	STINGER	→↓↘+K PorK	
必杀技	MEKONG DELTA AIR RAID	↓↙←+P P	
必杀技	MEKONG DELTA ATTACK	PPP P	
超必杀技	TAKE NO PRISONER	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	STEEL RAIN	↓↘→↓↘→+K	←→+A+B
超必杀技	MINE SWEEPER	↓↙←↓↙←+P	↓↙←+A+B



罗兰特的OC连技也是属于高难度的。在版边时以LP+LK发动OC，循环输入大跳MP、蹲LK、蹲MP，由于大跳是取消输入的，难度相当大，而结尾自然是用PATRIOT CIRCLE了，这样一来连技数会非常高。不过由于此连技的实用性有待考证，因此罗兰特也不太适合用V模式。

樱

分类	招式	指令	V模式指令
必杀技	波动拳	↓↘→+P	
必杀技	盛樱拳	→↓↘+P	
必杀技	樱落	→↓↘+K P P P	
必杀技	春风脚	↓↙←+K	
超必杀技	乱樱	↓↘→↓↘+K	←→+A+B
超必杀技	真空波动拳	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	春一番	↓↙←↓↙←+K	↓↙←+A+B



在日本，使用V模式樱的高手有不少，足见樱的OC连技有其优越之处。一般以LP+LK发动OC，用盛樱拳将对手浮空，然后交替使用←+HP、春风脚挥空，春风脚的强度视具体情况进行调节，到版边以后用站HP、波动拳挥空，这里隆基本一致，收尾则用樱落，可以在最后打上三下。虽然樱的OC攻击力一般，但限制少，节奏感强，掌握后不易失误。

布兰卡

分类	招式	指令	V模式指令
必杀技	ELECTRIC THUNDER	P连打	
必杀技	ROLLING ATTACK	←蓄→+P	
必杀技	BACKSTEP ROLLING	←蓄→+K	
必杀技	VERTICAL ROLLING	↓蓄↑+K	
必杀技	SURPRISE	→ or ←+KKK	
超必杀技	GROUND SHAVE ROLLING	←蓄→←→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	TROPICAL HAZARO	↙蓄↘↙↗+K PorK 连打	↓↙←+A+B



布兰卡的OC连技也很难，只能在对手跳起时才会有效。之后的操作全在一个重拳上，站HP、放电、↘+HP循环，极难控制，需要良好的操作手感，最后以一个重ROLLING ATTACT结尾，攻击力在六成体力上下，难度与威力不成正比，因此布兰卡还是不要用V模式的好。

卡琳

分类	招式	指令	V模式指令
必杀技	红莲拳	↓↘→+P 派生技	
必杀技	崩掌	→↓↘+P	
必杀技	无尽脚	→↓↘+K	
必杀技	烈残掌	←↓↙+P	
必杀技	烈残破	↓↘→↗+K	
必杀技	夜叉返	上段↓↙←+P 下段↓↙←+K	
必杀技	荒返	方向一圈+K	
超必杀技	神月流 神扉开辟	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	神月流 皇王拳	↓↘→↓↘→+K	↓↙←+A+B



神月卡琳和樱一样，也是比较适合用V模式的角色，不过就操作难度来说要比樱高得多。卡琳小姐OC的实用价值在于红莲拳以P蹲K派生后可以接OC连技，红莲拳作为基本连技中的常用必杀技，提供了更多使用OC的机会。以LP+LK发动后先要用荒返捡起对手，接着用烈残掌和红莲拳配合将对手打至版边，然后连用崩掌。要玩眩的可以在最后用烈残破挥空，再用荒返捡起地上的对手。难啊！

巴洛克

分类	招式	指令	V模式指令
必杀技	ROLLING CRYSTAL FLASH	←蓄→+P	
必杀技	SCARLET TERROR	V↙蓄→+P	
必杀技	SKY HIGH CLAW	↓蓄↑+P	
必杀技	FLYING BARCELONA ATTACK	↓蓄↑+K P	
必杀技	BACKSLASH	PPPorKKK	
超必杀技	ROLLING BARCELONA ATTACK	↙蓄↘↙↗+P P	↓↘→+A+B
超必杀技	SCARLET MIRAGE	←蓄→→+K	←→+A+B
超必杀技	RED IMPACTLV3	←蓄→←→+P	→←+A+B



巴洛克在V模式中有一招特有的SCARLET TERROR，这是OC连技中的主力技。当然，这并不代表连用这一招就OK了，因为攻击力实在太小了，可以连用两个将对手打高后连用HK、弱ROLLING CRYSTAL FLASH来提高攻击力，不过总体威力还是偏小了些。

嘉美

类别	招式	指令	指令
必杀技	SPIRAL ARROW	↓↘→+K	
必杀技	CANNON SPIKE	→↓↘+K	
必杀技	AXLE SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←+P	
必杀技	HOOLIGAN COMBINATION	←↙↓↘→9+P	
超必杀技	SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘+K	↓↘→+A+B
超必杀技	REVERSE SHAFT BREAKER	↓↙←↓↙←+K	↓↙←+A+B
超必杀技	KILLER BEE ASSAULT LV3	↙蓄↘↙↗+K	←→+A+B



嘉美的OC连技并不复杂，以HP、SPIRAL ARROW将对手打到版边，接着再连用CONNON SPIKE，最后用HP接HOOLIGAN COMBINATION投技结束，威力不俗。

科迪

类别	招式	指令	指令
必杀技	BAD STONE	↓↘→+P	
必杀技	RUFFIAN KICK	↓↘→+K	
必杀技	CRIMINAL UPPER	↓↙←+P	
必杀技	KNIFE HIROI	在刀旁按↓+PPP	
必杀技	KNIFE KOUGEKI	持刀时↓↘→+P	
超必杀技	FINAL DESTRUCTION	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	DEAD END IRONY	↓↘→↓↘→+K	↓↙←+A+B



科迪的OC也不弱。以LP+LK发动OC，在画面中段用RUFFIAN KICK接↘+MK挥空来推进，三两下就能把对手打到版边，然后用HP、弱CRIMINAL UPPER挥空连续击打，最后一下用HP接重RUFFIAN KICK，能打掉对手七成体力，难度也不高，比较实惠。

美卡

类别	招式	指令	指令
必杀技	FLYING PEACH	↓↙←+P	
必杀技	SHOOTING PEACH	↓↙←+K	
必杀技	PARADISE HOLD	方向一圈+P	
必杀技	DAYDREAM HEADLOCK	方向一圈+K PorK 连打	
必杀技	WINGLESS AIRPLANE	空中→↘↓↙←+K	
超必杀技	SARDINE'S BEACH SPECIAL	↓↘→↓↘+K	↓↘→+A+B
超必杀技	HEAVENLY DYANAMITE	方向两圈+P PorK 连打	←→+A+B
超必杀技	RAINBOW HIP RUSH	↓↘→↓↘+P	↓↙←+A+B



美卡的OC连技太简单了，只要连用重SHOOTING PEACH就行了，攻击力可不容小看哦！

本田

类别	招式	指令	指令
必杀技	百裂张手	P连打	
必杀技	超级头撞	←蓄→+P	
必杀技	超级百贯落	↓蓄↑+K	
必杀技	大银杏投	方向一圈+P	
超必杀技	鬼无双	←蓄→←→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	富士岚	←蓄→←→+K	↓↙←+A+B
超必杀技	大蛇碎LV3	方向两圈+P	←→+A+B



本田和布兰卡同为冲撞型角色，但OC连技要容易得多。连续使用重超级头撞就能达到不错的效果了。也可以利用指令投特性，在最后用百贯落挥空，落地时使用大银杏投抓起地面的对手。本田发动OC的时机在对手跳起时更有效，用站HP就能令对手浮空，之后追打就轻松了。

杀意隆

类别	招式	指令	指令
必杀技	波动拳	↓↘→+P	
必杀技	灼热波动拳	←↙↓↘→+P	
必杀技	豪升龙拳	→↓↘+P	
必杀技	龙卷旋风腿	↓↙←+K	
必杀技	空中龙卷旋风腿	空中↓↙←+K	
超必杀技	瞬狱杀LV3	LP LP →+LK HP	→←+A+B
超必杀技	灭杀豪升龙	↓↘→↓↘+K	↓↙←+A+B
超必杀技	真空波动拳	↓↘→↓↘→+P	←→+A+B
超必杀技	真空龙卷旋风腿	↓↙←↓↙←+K	↓↘→+A+B



杀意隆反倒没什么好说的了，因为他的OC连技与隆之间基本没有差别。这里就再点一下"波动乱舞"吧，可以用简化版的来练节奏。简化版就是省去蹲MK，只用波动拳与→+MK连用，威力丝毫不会减少。就算对手防御，也能蹭去对手不少血，甚至令对手破防，是相当实用的OC连技。

阿顿

必杀技	RISING JAGUAR	→↓↘+K	
必杀技	JAGUAR KICK	←↓ 1+K	
必杀技	JAGUAR TOOTH	→↘↓↙←+K	
超必杀技	JAGUAR VARIED ASSAULT	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	AGUAR REVOLVER	↓↘→↓↘→+K	↓↙←+A+B



阿顿的OC连技只要在RISING JAGUAR以及JAGUAR KICK之间交替即可，不过还是要注意控制必杀技强弱。

朱丽

必杀技	SNIPING ARROW	↓↘→+K	
必杀技	CANNON SPIKE	→↓↘+K	
必杀技	AXLE SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←+P	
超必杀技	REVERSE SHAFT BREAKER	↓↙←↓↙+K	↓↙←+A+B
超必杀技	SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘+K	↓↘→+A+B
双人技	PSYCHO CHARGE BETA	KKK	
双人技	PSYCHO ROLLING	↓↘→↓↘→+P	→←+A+B
双人技	DEATH CROSS DANCING LV3	LP LP →LK HP	←→+A+B



朱丽的必杀技与嘉美相似，但性能并不完全相同，不过在版边同样可以连着用CANNON SPIKE了事。在画面中部就只能用HP连接SNIPING ARROW突进，但这招冲得过猛容易打成折返，会引响连技的构成，因此不太容易掌握。

朱妮

必杀技	SPIRAL ARROW	←蓄→+K	
必杀技	CANNON SPIKE	↓蓄↑+K	
必杀技	MACH SLIDE	↓↘→+K	
必杀技	HOOLIGAN COMBINATION	←↙↓↘→↗+ P	
必杀技	FATAL LEG TWISTER	←↙↓↘→↗+P→or←+K	
必杀技	EARTH DIRECT	方向一圈+P	
超必杀技	PSYCHO STREAK	←蓄→←→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	SPIN DRIVE SMASHER	↙蓄↘↙↗+K	↓↙←+A+B
双人技	PSYCHO CHARGE ALPHA	PPP	
双人技	PSYCHO ROLLING	↓↘→↓↘→+P	→←+A+B
双人技	DEATH CROSS DANCING LV3	LP LP →LK HP	←→+A+B



虽然是蓄力系角色，但与朱丽相比，朱妮的技能更丰富些，也更接近嘉美。基本上嘉美可以使用的OC连技在朱妮身上也成立，当然，输入方法是不一样的。另外朱妮有一圈投，只要使用合理同样可以根据OC特性在连技续尾处给对手最后一击，不过还是FATAL LEG TWISTER的攻击力更大一些。

飞龙

必杀技	烈火拳	↓↘→+P 三回输入	
必杀技	炽焰脚	←↓↙+K	
必杀技	裂风脚	XV ↓↘→↗+K	
超必杀技	烈火神拳	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	炽焰连脚	↓↙←↓↙+K	↓↙←+A+B
超必杀技	龙颚碎	↓↙←↓↙←+P	←→+A+B



飞龙的必杀技数量很少，在OC连技组成方面没有多少选择的余地。在画面中段时可以使用烈火拳三回输入将对手打浮空，然后马上接裂风脚一般就能把对手打到版边，之后连用弱炽热脚就能完成连技。但攻击力实在不理想啊！

迪杰

必杀技	AIR SLASHER	←蓄→+P	
必杀技	DOUBLE ROLLING SOBAT	←蓄→+K	
必杀技	MACHINE GUN UPPER	↓蓄↑+P	
必杀技	JACKKNIFE MAXIMUM	↓蓄↑+K	
超必杀技	SOBAT CARNIVAL	←蓄→←→+K	←→+A+B
超必杀技	CLIMAX BEAT	↙蓄↘↙↗+P	↓↘→+A+B
超必杀技	THEME OF SUNRISE	↙蓄↘↙↗+K	↓↙←+A+B



迪杰的蓄力技十分全面，对空、波动、突进都有，OC连技组合相对比较自由，以LP+LK发动，在版边连用AIR SLASHER也行，而对版边或中间均有良好适应性的连技构成可以是JACKKNIFE MAXIMUM与MACHINE GUN UPPER交替使用，必杀技强度要视具体情况而定。不过迪杰的OC连技威力小了些。

拜森

必杀技	DASH STRAIGHT	←蓄→+P	
必杀技	DASH UPPER	←蓄→+K	
必杀技	DASH GROUND STRAIGHT	←蓄↘+P	
必杀技	DASH GROUND UPPER	←蓄↘+K	
必杀技	BUFFALD HEAD	↓蓄↑+P	
超必杀技	CRAZY BUFFALO	←蓄→←→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	GIGATON BLOW LV3	←蓄→←→+K	↓↙←+A+B



拜森的OC连技显得单调了些，不过胜在简单实惠。在近版边处发动OC，先用DASH GROUND UPPER将对手打飞，然后连用BUFFALD HEAD，一般来说五成以上体力的攻击力不在话下。不过若是在画面中段，可能就比较麻烦，需要对手跳起时发动OC才更合理。

飞鹰

必杀技	CONDOR SPIRE	ZV ←↓↙+P	
必杀技	TOMAHAWK BUSTER	→↓↘+P	
必杀技	MEXICAN TYPHOON	方向一圈+P	
超必杀技	RAGING TYPHOON	方向两圈+P	↓↙←+A+B
超必杀技	CANYON SPLITTER	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B



飞鹰因为有TOMAHAWK BUSTER这样的对空半突进技，因此OC连技构成比较方便，首先将此招弱强度连用，最后以CONDOR SPIRE挥空，再用一圈投来收尾可增加些攻击力。

阴

必杀技	绝招步法	↓↘→+P	
必杀技	铁山靠	→↓↘+P	
必杀技	虎扑子	↓↙←+P	
必杀技	穿弓腿	↓↘→+K	
必杀技	前方转身	→↘↓1←+K	
超必杀技	扬炮LV3	↓↙←↓↙←+P	←→+A+B
超必杀技	枪雷连击	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B



《街霸3》中角色阴虽然有不少必杀技，但要组合成强力的OC连技相对比较困难，因为在版边，绝招步法与铁山靠很容易和对手换位，连技难以有效连结，而铁山靠的取消时间又较难掌握，以挥空取消的方式很难成立。在画面中央可以在发动OC后用站MK、弱绝招步法浮空对手，然后连用蹲HP、弱绝招步法来回打，但问题依然是攻击力太低。

真希

必杀技	武神狱锁拳	LP MP HP HK	
必杀技	拳头	↓↘→+P	
必杀技	驱疾	↓↘→+K K	
必杀技	逆驱疾	↓↙←+K K	
必杀技	天狗倒	空中←↙↓↘→+P	
必杀技	烈风脚	KKK（体力消耗）	
超必杀技	武神刚雷破	↓↘→↓↘→+P	↓↘→+A+B
超必杀技	铁心崩	↓↘→↓↘→+P	↓↙←+A+B
超必杀技	戏天狗	方向两圈+P（空中可）	←→+A+B



真希的整体性能要与凯差很多，武神狱锁拳不能浮空对手，OC连技方面也是难度大，威力低。在画面中间发动OC，先用重拳头将对手打浮空，然后以极快的速度重复输入驱疾LK急停、LP←+HK，最后以烈风脚结尾。实用性值得怀疑的连技。

依格尔

必杀技	MANCHESTER BLACK	↓↙←+P	
必杀技	CANTERBURY BLUE	↓↘→+P	
必杀技	OXFORD RED	←↙↓↘→+P	
必杀技	LIVERPOOL WHITE	↓↙←+K	
必杀技	SOUTHAMPTON GREEN	→↓↘+P	
超必杀技	MANCHESTER GOLD	↓↙←↓↙←+P	↓↘→+A+B
超必杀技	UNION JACK PLATINUM	↓↘→↓↘→+P	↓↙←+A+B



棍男依格尔因为招式性能所限，很不适合使用V模式，要是在边版连用MANCHESTER BLACK的话威力小得可怜。顺便说一句，他的招式名都是英国城市名字加颜色组成的哦！



真・女神转生 恶魔混血儿 光之书·暗之书

文：CT&东东



GBA	ATLUS	RPG	1～2人
	2002年11月15日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

系统指令

战斗前指令

たたかう：与敌人战斗
オート：自动战斗
こうしょう：与敌方恶魔对话
にげる：逃跑
ステータス：查看自己恶魔的状态

战斗中指令

こうげき：普通攻击
まほう：魔法（消费MP）
わざ：特技（消费HP）
ぼうぎょ：防御
アイテム：使用道具
コール：更换恶魔

系统指令（地图中按STRAT键进入）

ヴィネコン：恶魔操作
まほう：使用恶魔的魔法
アイテム：道具使用和操作（つかう：使用、すてる：丢弃、いれかえ：交换、とくべつ：特殊）
せつてい：系统设定
セーブ：记录

恶魔操作中的指令

ステータス：查看恶魔的状态
わかれる：丢弃恶魔
デビダス：恶魔图鉴
ならびかえ：调整队伍顺序
オプション：设定、可查看资料
セット：配置恶魔召唤道具
アクセス：配置恶魔

配置恶魔中的指令

よびだす：召唤恶魔
おくる：将恶魔从战斗队伍中除名
わかれる：丢弃恶魔
みる：查看恶魔状态
ディスク：将多余的恶魔保存到磁盘上

暗之书攻略



时光在轮回，时间在流逝
光与暗，出现之后马上消失
生命在轮回，不断重复
落地生根，却又消散而去

在魔界之都，鲁西法与弗罗正在谈论关于“时之扭曲”的事情。传说如果“时之扭曲”不能消失的话，那么时间的流逝便会停止，同时世界也会走向灭亡。不过，也有一个传说——随着时之扭曲的产生，同时也会有一些能够拯救世界的孩子们出现。这个传说是怎么回事，还有这世界到底发生了什么，出现了什么样的征兆？关于这些，鲁西法要求弗罗能够做进一步的详细调查。



光与暗在不断重复
包围着新诞生的生命
生命之季再度轮回开始

诺伦，在转生之门使新生命服从其命运的引导者。随着他的呼唤，新生命的旅程就此出现了……

一切都在永恒的时空之中，被光与暗的命运包围

200X年10月，东京原宿小学6年级教室：

班上来了一位可爱的女转校生——亚美。她的座位被安排在了主角晶的旁边。

放学后，晶在教室门口看到好友仁与雷娜正在一起，好奇的他于是上去凑热闹。原来雷娜发现了个奇怪的东西——图书室里的恶魔图鉴。仁是个对恶魔的事非常感兴趣的孩子，一听到这里马上就急不可待地想去图书室看看，而转校生亚美也跟了上来。



（进入最右边的门里）来到图书室后，却发现书已经不见了。询问了图书管理员后得知原来书在她那里（选第一个）。书中记载了召唤恶魔的咒文。虽然亚美说召唤

恶魔需要有特别的力量并出声劝阻，但晶与仁仍然兴致勃勃地想要试试。

召唤成功了，但是出现的恶魔与亚美认识。它将雷娜当做人质威胁亚美跟它走。这时亚美将恶魔召唤枪交给了晶，并告诉他们用它来战斗。利用恶魔召唤枪成功召唤出的恶魔，敌人被打败。但是对方却毫不害怕地说：世界已经没有了未来，时之扭曲的出现会毁灭这个世界。



来到学校的大门口，大家惊异地发现时之扭曲已经出现了！亚美警告这是时间停止时出现的毁灭世界的东西。大家都不敢相信，晶将手伸向“时之扭曲”所产生的漩涡，一阵光芒之后，时间发生逆转，众人又回到刚才的时间——时间已经无法前进，这样下去世界就只有毁灭了。

熟知内情的亚美这时才告诉大家，自己来自于一个叫做瓦尔哈拉的异世界。她请求大家跟她一起去屋顶的房间，在那里通往那个世界的大门也许还开着——一切都是为了拯救这个世界。

在去屋顶的路上，一只恶魔出现并打算拖延时间。结果，到了屋顶，亚美、仁和雷娜都不见了……询问旁边的学生后得知他们是突然就不见了——显然，通往异界的大门已经关闭了。就在晶无计可施打算离去时，魔界的弗罗出现了。他告诉晶说魔界也同样出现了“时之扭曲”。弗罗猜测晶也许就是传说中拥有人和恶魔两种力量并能拯救世界的人，便让晶到魔界去。晶为了向大魔王鲁西法打听时之扭曲的详情，便跟随弗罗来到了魔界，从此开始了他的魔界之旅……

往南走不远处就有一座村庄。在那里可以买到CD、地图等有用的东西。出村向东走，在尽头有一个山洞，这里应该就是村民所说的风之王沉睡之处了。将面前的铃铛敲3次（选第二个），就能把他给吵醒。正在睡觉的风王非常不高兴，上来就打了一架。直到被打败后，他才恍然大悟：“原来鲁西法一直在等待的家伙就是你啊。”他将风车交给晶并指出这东西能将时之扭曲吹走。但同时又说，风车只能使用一次。仅仅吹走是不能将时之扭曲消灭的，这需要用别的方法。根据他的指点，现在晶的目的，就是去见魔王鲁西法。

注：以后再回来这里时，能够让风之王成为同伴。另外森林女神也同时出现，并告诉晶为了她所守护的植物们，她愿意帮助晶。

回到先前的村庄向南行，使用风车就能将挡路的时之扭曲给吹走。顺着路来到魔界中央地带，打败了一位拦路考验晶能力的家伙后，终于在魔殿里见到了魔王鲁西法。

听闻了晶的来意，鲁西法说，在很久以前，这个世界有两个年轻的旅者。他们的名字分别是“暗之贵公子”和“光之皇子”，他们为了制造没有争执的世界，也就是瓦尔哈拉，开始了旅行……大概时之扭曲的出现，与这个世界也有着关联存在。

通过魔王后面的路，晶来到了黑暗宫殿深处的八音盒房间。魔王提到的时之三女神就在这里。通过交谈，晶得知女神她们拥有的时之锁链能够消除时之扭曲。但是现在锁链的数量明显不足，无法将逐渐扩大的扭曲消除掉。晶只有自己慢慢寻找其他的锁链。

通过女神的指点，晶前往中央地带以西的冰雪之地，那里或许有通向异世界瓦尔哈拉的大门。

向西走了没多久，晶遇到了先前失散的好友雷娜。与她一起的还有一个男孩修恩。他也与晶一样，有着恶魔之力。两人是为了打听“时之扭曲”以及光、暗的力量的事情而专门从瓦尔哈拉赶来魔界拜见魔王鲁西法的。他们所在的世界不仅被“时之扭曲”的事情所困扰，还因当地皇帝的残暴统治而陷入一片混乱，苦不堪言的人民建立了反乱军以对抗暴君。至于仁早已在异世界瓦尔哈拉开始了寻找锁链的旅行。



带着不同的任务，三人告别，晶一人来到了冰雪之村。

听说北方的神殿出了大事，晶赶快赶了过去。在神殿内部，瓦尔哈拉的炎帝正在威胁冰之王交出反乱军的雷娜、修恩二人。晶自然与之交手。战败的炎帝死到临头还说着迟早要将反乱军全灭。

注：战斗结束后，搭档恶魔会进行强化变身。选第一项与第二项，恶魔进化的形态会完全不同，大家根据自己的喜好去选择吧。

继续往神殿的里面走，通过一片溜冰地带后晶在通向瓦尔哈拉的次元门前再次遇到了雷娜与修恩，原来他们并没有从鲁西法那里打听到关于光与暗的力量的线索。

三人一起来到瓦尔哈拉世界的时之塔后，雷娜和修恩向晶道别并要他赶快前往北方的ハーミット村。

在村里一个帐篷内，晶遇到了亚美的好友。他们正在谈论反乱军中是否出现了给皇帝那边泄露情报的间谍……在作了简短的介绍后，他们叫晶去ハイドラ町，仁应该在那里。

向着西北方向，晶来到了大家所说的ハイドラ町并在东北处的酒吧边见到了亚美等人。亚美等人难过地告诉晶，雷娜被皇帝的军队抓走，被带到了炎

之炼狱。而仁已经奋不顾身地前去救她了。晶当然不能丢下两个好友置之不理，不顾亚美的劝告，也向炎之炼狱出发了。

通过酒馆旁边的洞穴，晶一直走到了炎之炼狱的深处并见到了冰帝。但是很可惜，晚了一步，雷娜已经被带到了皇帝那里。



回去以后从酒吧的人那里得知大家已经全部逃到了ハーミット村以西的反乱军据点，亚美已经在那里等着他。

从ハーミット村向西走，进入瀑布后面的山洞后，晶与亚美等人再度见面。众人希望晶能够回到自己的世界，先利用得到的锁链将自己世界的扭曲消失，然后再回来拯救这个世界。同时还希望他在回去以后，能够帮忙寻找光与暗的力量，因为那是皇帝最害怕的力量。虽然仍没有救回雷娜让晶非常不甘心，但得知仁也回去了以后，他只能无奈地答应了。

从时之塔来到未来的原宿，在原宿公园里晶遇到了一个奇怪的家伙。将其打败后，它拜托晶一定要将这个世界给拯救出来，让大地恢复以前的绿色面貌……

回到晶原本的世界（回时之塔到魔界，再从那里回学校），在原宿公园晶遇到一个恶魔，原来他是皇帝派来追杀晶的家伙，皇帝已经悬赏：不管是怎样的恶魔，只要能打败晶，就能成为晶那个世界的统治者！

打败了这个恶魔后，他告诉晶，雷娜已经不在人世！

原来雷娜被带到皇帝那里后，诉说正义并不是靠力量决定，并指责皇帝不过是拥有单纯的欲望，是个无能的恶魔而已。皇帝听后，恼怒地下令将其处刑。

在公园中晶见到一个认识的小女孩，她说自己非常喜欢花草，希望自己能够在这里种下幼苗。就在这时森林女神出现，她说只要晶能实现这个女孩的愿望的，她就会尽力相助。（选第一个）之后，女神告诉晶她希望他能够在种下的幼苗长成大树后在来此地见她，那个时候，她会主动成为晶前进的路标。

从学校屋顶的另一个大门来到时之塔，再去未来的原宿，晶惊奇地发现这里已经不再是先前那样的废墟，花草树木回到了大地的怀抱，温暖的阳光照耀着四周……

在公园，晶再次见到森之女神，她感谢晶为花草们所做的一切，并让他回到自己的时代去见鲁西法。

魔界，晶再次见到鲁西法，鲁西法要他回到过去的时代，去暗之神殿拿到一封信后再回来。

通过时之塔的次元门，晶直接来到了过去的暗之神殿。在此他遇到了过去的鲁西法，以及传说中的暗之贵公子，原来现在是鲁西法与贵公子告别的那一时刻。两人离去后，晶打开左边的那个宝箱，得到了里面的信和时之钥匙。信是写给晶的——也就是说贵公子在远古时代就已经知道了在未来晶会来到这里。里面说，时之钥已经是晶的东西，他可以随便处置。但是，不管他如何消除“时之扭曲”，这个世界也不会得到拯救。因为，灾难的根源在瓦尔哈拉，只有拯救了瓦尔哈拉的灾难，才能彻底地拯救这个世界。

刚走到时之塔，晶迎面遇到了修恩——从他那里得知反乱军已经被皇帝的大军彻底击败，连亚美也惨遭毒手。亚美一直为雷娜的事情而耿耿于怀，认为雷娜的死是自己的错而不断责备自己……

再次回到魔界见到鲁西法，他告诉晶，暗之贵公子在魔界的暗之神殿里留有暗的力量，那正是为晶准备的。

从中央地带向东南方前进，路过几个村庄后，就能到达位于山上的暗之神殿。就在晶从宝箱中取出暗之贵公子写给他的另一封信和暗之力的血脉继承证明时，地帝突然出现并企图夺取证明。顺利打败他后晶又回到鲁西法那里并将信交给了他。

鲁西法严肃地询问晶是为什么而努力拼命地战斗至今。（选第一个“为拯救世界”的话通关时能进入隐藏迷宫）得到了明确肯定的回答后，他告诉了晶“光与暗的缝隙”的位置并要他赶快前往继承力量。

从时之塔再次经ハイドラ村，再从先前西南方堵路的家伙那里过去一直向北走，晶终于来到了光与暗的缝隙。在那里，他遇到了与他一样，身为光之力继承者的仁。最强的两股力量终于汇合到了一起，现在就可以向在瓦尔哈拉世界为所欲为的皇帝发起最后的挑战了！

从光与暗的缝隙一直向西走就能来到皇帝的宫殿，在打败了最后的守护者风帝后，仁与晶两人来到了皇帝大厅，与光与暗的两皇帝打了照面。晶对付光帝，仁对付暗帝，四人的决战开始。

击败皇帝后，两个懦弱的家伙开始逃跑，晶与仁一起追了上去，却发现在一个神秘的时空中出现了一个巨大的恶魔怪物。原来这家伙才是一切的操纵者。在异世界瓦尔哈拉被创造出来的同时，它也就随之诞生。但是，它与瓦尔哈拉那个原本祥和美丽的世界不同，它是罪恶的极端体。它存在于世间的惟一目的就是毁灭世界，停止时间。时之扭曲、时间的停止、世界的毁灭，都是它在捣鬼。

晶与仁的怒火已经燃烧至极点，他们当然不会让这个家伙再任意猖狂，为了拯救世界，已经赌上了一切的两个恶魔混血儿，冲上去之它开始了最后的战斗！

光之书流程



一开场就有一场战斗，输赢完全没有关系，因为主角仁只是在玩游戏而已。

与雷娜一起回到学校，首先回教室找好友晶，教室为右起第一个房间，在门口被老师教训了一顿后晶便会出现。

然后去图书室找恶魔之书，即最右边的房间。调查右上角书架后与晶对话，出现恶魔。从亚美处得到“デビライザー”后选第一项使用，召唤出恶魔朗德后开始第一场正式战斗。胜利后会有另外三只恶魔与朗德一起加入，另外朗德还会告诉仁一些游戏的操作。按B键可以与朗德对话来获取一些情报，而按R键则可以骑上朗德来提高行动速度。



离开图书室后走到左下众人聚集处，情节发生后往上一直达到学校天台，与雷娜对话选第二项进入房间，发生情节后被传送到了异世界瓦尔哈拉。

时之塔中有一些宝箱可以获得，拿完后离开时之塔一直向西行到达哈缪塔村。于树边帐篷中调查右上方的盆栽后找到朱迪。然后与其交谈两次后，帝国士兵便会把她抓走，追出去后选第一项与BOSS水帝战斗。



向右穿过湿原后来到雷娜的营地，在这里见到了雷娜和亚美，得知时间项链可以拯救世界。进入洞穴后，与叛军头目决斗，(选第二项)连续胜利3次后，可获得新召唤道具。接着叛军首领回来告诉仁去巴特拉村可以收集到有关时间锁链的情报。



离开营地先回到哈缪塔村，从北面的离开村子后再一直向西就可以到达巴特拉村了。在酒吧与直美接头后，来到密室与同伴会面，充分交谈后回到酒吧与直美再次对话，剧情结束后再次回到密室商议对策。得到首领口信后进入洞穴，在里面了解到“レンゴクのカギ”在莫古里身上。

离开洞穴后在宿屋的地下室可以找到莫古里，得到“レンゴクのカギ”后朱迪前来告之雷娜在科加之谷遭到帝国军队的袭击。



立刻出村一直向东来到科加之谷后发现雷娜被抓，一路杀上山顶，却被帝国大军抓进监狱。

在监狱中使用之前从莫古里那里得到的钥匙可以打开牢门，正要离开时朗德变身(选项会对变身形态造成影响)。上楼顶与帝国军头目战斗，然后下接到最右边的牢房与叛军成员交谈获得时间锁链。

先回巴特拉村然后再去时之塔，回到现实世界先用时间锁链消除障碍，在公园消灭两只恶魔后再次回到学校顶楼，出现另一个通向魔界的时空门。

抵达魔界后一直往西可以看到一个村子，在村子中可以买到地图。往南一直走可以到达魔界中央，在这个城市里还有赌场可以用来娱乐。

离开魔界中央后往北就可以到达魔王城，进入魔王后面的房间后会遇到时间三女神，在她们的帮助下，仁来到未来的魔界，从魔王的王座上取得魔王像后回到时间三女神处复命，选第二项，回到魔王死前的时刻救下魔王。

从魔界中央向西到达佛莱司特村后继续往北来到冰之神殿，揭穿首领后从修恩那里得到雷娜已经被处死的消息。

进入时空门回到过去的光之神殿，从宝箱中得到时间锁链和两封信件。

回到现实世界中的魔王城，将其中一封信件先交给魔王，然后从魔界中央往西南方向可以到达光之神殿，打倒地帝后获得另外的信件，再次回到魔王城将信件交给魔王，魔王叫仁到“光与暗的缝隙”去找晶。

回到时之塔，发现雷娜和亚美全部遇害，只剩下修恩。从巴特拉村一直往西北前进就会来到光与暗的缝隙，在顶端圣堂上与晶重逢后决定攻打帝国城堡。

在城堡中先击败雷帝后与晶会合，一起前往三楼。

帝国皇帝分为光与暗两个，由仁对付暗，晶对付光。战斗胜利后选第一项拒绝皇帝的诱惑，然后与晶一起追击逃跑的皇帝。进入最深处的魔法阵后，便要与本作的最终BOSS——两个皇帝的合体进行战斗了。

战斗胜利后，会有3个选项，分别是挑战终极迷宫、结束游戏和2周目。如果选择结束游戏的话，就能看到雷娜和亚美复活的情节了。

文：CT

GBA	BANPRESTO	A·RPG	1～2人
	2002年11月15日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元



ONE PIECE 七岛的大秘宝

终于进入了"伟大之航路"的路飞海盗团，在与王下七武海之一的克洛克达尔为首的组织中的数人大战后，路飞收留了因自己的国家陷入战乱而被迫流亡的公主薇薇，以及新的同伴托尼托尼·乔巴。现在，黄金梅利号前进的目标是——薇薇的故乡，阿拉巴斯坦王国！

才刚刚从前一个岛屿出发一天而已，路飞就已经开始发牢骚询问为何还未到达阿拉巴斯坦……果然是个单细胞的动物，几乎没把公主的"应该要花5天左右"的话听进去……就在几个闲得无聊的家伙准备钓鱼时，一只奇怪的鹦鹉带来了信息："七岛上有宝藏！"



七岛离他们不远，就是稍微往东一些的一个岛屿。娜美听到后还没来得及高呼，就被路飞给阻止了。显然，"财迷"娜美向来只要一听到"钱"之类的东西，准会动什么歪脑筋，为此她说不定哪天会出卖自己的同伴呢……

就在娜美被周围几个白痴说教，苦苦作着思想斗争时，平静的海面突然间袭来了龙卷风！以迅雷不及掩耳之势将还没来得及作出任何应变的众人卷了进去……

西边的海岸

连昏迷中都大叫着肚饿的路飞，立刻就醒了过来。（好可怕的食欲！不过他的至宝，一直戴在头上的草帽竟然没有在风暴中丢失，奇迹……）这里看来是个荒岛，不仅附近不见任何同伴的踪影，就连他们的黄金梅利号也不知下落。正在路飞苦恼之际，之前那只被桑吉一脚踢飞的鹦鹉再次出现。它告诉路飞它知道大家的下落。一阵傻瓜间的对谈后，路飞给它取名叫"不可思议的鸟"（游戏默认名，可以更改）。

海岸边的洞穴

在洞中，路飞见到了一个奇怪的男人。当他得知路飞是海盗后，毫不犹豫地砍了过来。路飞一气之下将其打跑。

洞中有一处断路，需要按下B键使用橡皮手抓住对面的东西通过。同时，这里的植物会对靠近的路飞发动火球等攻击，请大家注意不要靠近。另外一路上能看到不少桶状物，用B键的拳头能将其击破，里面有不少道具。（但要注意有时候出现的是炸弹，不要太靠近了）

在出口附近，路飞再次撞见了那个男人，这次他身边还带着另一只鹦鹉。原来这个男人也是一名海盗，名叫查拉刚。他从鹦鹉那里得知了宝藏的情报，一心想要独占一切！而路飞却全然没将这男人的话放在心上，反问他是否见过自己的同伴，心知劲敌越少越好的查拉刚立刻扑了上去……

海边

好容易出了洞穴，路飞已经饿得两眼发昏，甚至盘算着把身边的那只"不可思议的鸟"拿来吃了……就在这时候一个自称迪恩的神秘男子出现。他在见过路飞使用橡皮手一幕后立刻就明白他是个与海盗或者海军有关的恶魔果实的能力者……

在劝说路飞不要吃掉可怜的鹦鹉后，他答应将自己的食物分一些给路飞。交谈中男子告诉路飞，他们现在所在地方叫西岛，是七岛中的一座



岛，之后他以有事为由告别了路飞。

吃饱喝足的路飞把寻找伙伴的任务交给了不可思议的鸟，自己却倒头大睡了起来……

南边海岸

场景一转，娜美与索罗正在吵架。原因是娜美认为将他们卷到这个海岛的龙卷风非常的可疑，海风的气味也没有任何的征兆。气味这点，即使是进了“伟大的航路”也绝对不会有所改变的。在嘲笑了索罗一番后，两人开始认真为眼前的处境做打算。就在这时不可思议的鸟再次出现，将两人带上了寻找同伴的旅程……

森林



在林中，两人又见到了几个海盗。与路飞所见过的一样，他们也是冲着七岛的财宝而来。并且还大肆宣称财宝是属于他们哈尔泽海盗团所有！

在森林的另一端出口，两人又见到了两个正在争吵的海盗。原来身处不同海盗团的他们正在为财宝的归属权而争论，身边还有两只可疑的鹦鹉在为各自的主人加油。见到娜美与索罗来了，又以为他们也是来抢夺财宝的，马上联手打了过来。

战斗结束后，两人被娜美与索罗的力量吓倒了，误以为他们是什么“塞蒙”（如果以日文汉字翻译的话，应该是“细纹”，不过这里以西洋风格为主，所以使用音译）海盗团的人，立刻逃之夭夭。这件事情的背后到底隐藏了什么？



森林外，又一片海岸，两人突然间觉得浑身发冷。原来这附近有一座冰川岛屿！这就是所谓的伟大的航路吗？千奇百怪，无奇不有……最糟糕的，是那只“不可思议的鸟”并没有带两人去见路飞，而是丢下了两人飞走了……

东之海岸



乌索普、桑吉和乔巴三人被冲到了这里。寒风萧瑟中干嚷了几句后，不得不面对眼前的现实——暴风雪，饥寒交迫——同伴、船只失踪……亏得桑吉这种情况下还能想着要“拥抱娜美、薇薇，给你们温暖”（吐）只有那个乔巴因为全身长有皮毛，一点也不怕寒冷。于是，乌索普、桑吉二人准备将它的皮毛给……就在这时，“不可思议的鸟”再度出现，叫他们跟着自己去见他们的同伴。虽然这鸟的话不能完全相信，不过大家现在也确实已经别无选择……乌索普以自己先加入路飞一伙为由，带领着两个“乌索普海盗团”的“部下”出发了……



米兹卡特山

才走没多远，又见到了梅利鲁海贼团的家伙。他们似乎已经饿昏了头，想把长着皮毛的乔巴当肉吃掉……看来这附近的海盗们，全都不知因为什么原因，跑到了这个岛……

在山中来到了一间木屋前（路上遇到告示牌就向右走，然后在小山洞前利用乔巴的矮小身体钻进去），众人本想进去打听一下路飞等人的下落，谁知一个海贼被一位神秘老人从屋里给强行赶了出来。不一会女海盗梅利尔带着大帮手下气势汹汹地杀了回来。不用说又是冲着财宝，以及这老者来的。



打败了敌人后，老人邀请三人进屋休息。他名叫奥兹，但很可惜的是，老人完全不清楚他们同伴的事，只好告诉他们，山的西面有座山百村，也许在那里能打听到什么消息。同时告诉他们，这个七岛目前已经被各地的海贼占领，大家的目标大概都是冲着宝藏去的。而这里，则是七岛之一——米岛。

山巴村

沿小屋左边的山路向下，便是老人所说的山巴村了。村口大家见到一个公告“欢迎来到山百村，在这里不管是村民还是海盗都能够平等生活，若有闹事或高声喧哗者则将受到严厉的惩罚。——塞蒙海盗团”就在三人议论着公告中的海盗团时，村民却因不满他们的言论而生起气来。看来，村民们似乎非常安于被海盗支配的现状。

与村民们对完话后，来



到海盗们的聚集场所（绿色门）时，外面似乎发生了争执，不但传来阵阵的打斗声，还有人高呼着找医生。原来是外地来的海盗中有一人得了病急需治疗，同伴为了找医生而高声喧哗，却因此破坏了塞蒙海盗团立下的规矩而被抓了起来。看着那位病重的海盗，村女莎织实在看不下去而站出来求情，却被当作同罪而带走……

三人看着这一情景，自然火大，正要出面干预时，被不知何时突然出现的奥兹老人叫住。与他在这紧要关头还能轻松地说出“好久不见了啊。”（才刚刚分开一会啊……）大家当然急着救人，谁有心思轻松地听他这么侃侃而谈啊。老人却干笑了几下，神秘地说这件事包在他身上。



在村口的战斗结束后，众海盗立刻被三人怪物般的力量吓倒，立刻丢下抓住的几人赶去向首领塞蒙报告去了。（结果还是靠了三人的力量……）

经过乔巴的精心治疗后，病人的情况得到了明显好转。告别了村民，大家又在村口港边见到了奥兹。本来大家是准备问他关于塞蒙海盗团的事情，而桑吉却撇开话题询问老头子与莎织小姐的关系。在大家的劝止中，老头也开始装傻，喃喃自语自己与莎织的事情……众人绝倒。

正事要紧，从老人那里得知，塞蒙海盗团是有着千人手下的大型海盗团。他们来到这里后，将村子的收获物全部占据，掠夺村中的一切。而其他地方的海盗却因害怕他们的庞大数量而不敢招惹。如果光论数量的话，其实还有不少更大型的海盗团。但塞蒙海盗团的首领塞蒙，曾经是王下七武海的候补，其实力之强绝对是难以想象的。并且，他手下的四大干部，至今还都与路飞海盗团的众人一样，被海军各自悬赏3000万，是个绝对的恐怖组织。



说完这些后，老人说自己怕冷而先告别了。余下的三人商量了一下，最后决定还是按照原定计划找到船与同伴去薇薇公主的故乡。但他们正准备找村民借船时，奥兹又神不知鬼不觉突然出现并劝告他们放弃借船的念头。



西之海岸

听了老人的话，三人来到西之海岸。这里有3只奇怪的鸟，将它们打败后就能靠他们找到路飞等人了。

新岛屿

由于傻瓜路飞的缘故，怪鸟们失去控制，一下子将众人带到了另一个未曾到过的海岸。确定各自平安无事，大家才安定下来，但这时才注意到薇薇公主根本就不在队中！连他们的船“黄金梅利号”也下落不明。

注：海边有一处长满杂草的路，需要用变小身体的乔巴来通过。

刚前进不远，大家又见到了那个神秘的迪恩。在互相招呼了几句后他告诉大家想找到剩下的同伴就不妨去ヨバン的村试试看，那里是整个七岛中最大的城镇。不过，当他得知路飞等人完全没有寻找这个岛屿的财宝的兴趣时，不禁皱了眉头……



约班村

进村后大家四处打听船与公主的消息。最后在南边码头的男人那里得知，他见过黄金梅利号在村子北方出现过。但北方有陡峭的高山，步步艰险，几乎没有道路可走。村人们往常去北方时也都是坐船。而现在所有的船都已经被塞蒙海盗团拿走了……现在惟一可行的办法，就是利用北方山下的旧隧道。这对大家来说当然不放在心上，立刻前往寻找。

旧隧道

在隧道深处，大家见到一个叫马鲁克的男子。他虽然一脸横肉不像善人，但却苦苦哀求众人让他搭船离开七岛并答应付300万元做报酬。

但得知路飞的船失踪后大骂娜美是骗子。“女性骑士”桑吉立刻站出来说话，吓得他只能步步退让——胆小如鼠的纸老虎……



穿过隧道，大家来到了西布村。

西布村

与全村人交换了情报后得知，这里的村长已经被塞蒙海盗团给抓走了。刚出了村长家，就目睹了“天才科学家”尼夫塔鲁带着手下来闹事。他认为这个村子下面埋藏着巨大的古代遗迹。所以想要赶走这里的居民，好调查是否属实。村民当然不会就这么乖乖地听话，他们拼命想要保护自己的家园。突然出现的男子赫依（日文原名是ヘイ，日文汉字是“甲乙丙”的“丙”，但由于这里考虑到故事与日本沾不上边，所以用了西洋化的名字）。更是替大家打败了几个海盗团的手下。科学家眼看形势不妙，派出了两个机器人出战。虽然尼夫塔鲁像个白痴，不过他的机器人确实有两下子。赫依等人完全不是它们的对手。路飞等人看不下去又出手救下了大家。

北之海岸

大家按照赫依的意思来到北之海岸后，他告诉大家薇薇公主在他们手里。众人听后又惊又怒，怕他以公主当作人质并将他们卖给海军，结果是虚惊一场。最后，在赫依的带领下，大家一起乘坐鲸鱼前往他的家园，东北方的依兹岛。



山贼公馆

来到新的岛屿后，大家这才发现这里的人净是一些老头子……而薇薇公主似乎是受了伤，被安顿到山贼的公馆里暂住。在大厅，他们首先见到了这个岛上最伟大的人——科的……睡相……几个人的废话中得知公主脚受了伤，暂时只能躺在床上。二楼，大家终于与公主久别重逢，虽然人人都很高兴，但是一说到黄金梅利号被龙卷风弄坏了不能出海，一下子又沮丧了起来。不过船就在这附近，总之还是先去看看吧。

通过地下室来到海边，已经被破坏得惨不忍睹的黄金梅利号终于映入了众人的眼中。修理……这是个大问题。本来负责修理的乌索普说要花上六七天，娜美却坚持3天为期限。为了公主，大家只能咬牙拼了……

3天后，黄金梅利号焕然一新！就在众人放松之时，天空中出现了大群的鹦鹉。路飞见状玩心大起，马上跳船想溜，乌索普为了拦住他也马上跟了出去。

两人跑到公馆2楼，却听到从公主房间传来一声枪响。二人心知不妙，马上飞奔而去，却见房内公主被先前的那位神秘的男子迪恩抓住！路飞愤怒地质问他这么做的目的，他却回答说，“本来我也不想这么做。如果你们能够有点海贼的样子，老老实实去找宝藏的话，那么这一切也就不会发生了。因为我希望你们能帮忙收集到这七岛的财宝。当然，这都是为了塞蒙大人哦。”原来，他正是塞蒙的四大干部之一——“青之翼”迪恩！他希望路飞他们能够帮忙，将七岛的6个岛的宝藏全部收集齐。毕竟，路飞的队伍中可是有2个恶魔果实的能力者存在……另外，路飞等人、还有其它的海贼团们的那些鹦鹉，全部都是塞蒙团放出来做诱饵的……说完这些，他跳窗而逃。



事不宜迟！回到船上后，大家立刻开船追赶。谁知就要追上时，平静的海面上又一次出现了龙卷风暴。更令人吃惊的是，风的中心处竟然有人！原来他是四大干部之一的“涡潮”（旋涡潮水的意思）加德，龙卷风正是他所制造的。一场大战在所难免了……

不仅没能追回公主，船也再次弄得破破烂烂，沮丧的众人只得返回了公馆。经过商量，最后大家决定由赫依带人去调查塞蒙海贼团的动向。老人们分工合作。而路飞他们则照迪恩所说的，去收集6个岛屿的财宝以拖延时间。

临行前，大家才注意到，那只不可思议的鸟竟然一直跟在众人身边没有离去，而公主之所以被抓走，都是因为它去报的信……恼怒的桑吉准备将它拿来做料理，但被路飞劝阻。被解救的不可思议的鸟当然是感激不尽，马上将财宝所在地透露



出来。那么，大家就动身吧！



果萨兹山

（汉字：误杀山，这名字真的很有创意）

刚没走几步，就见到三个海军打扮的家伙，他们虽然自称将要把财宝接收，却完全不认识面前这几个悬赏3000万的海贼。索罗一语中的——假冒者！三人辩解是以前从海军中逃出来而当了海贼（结果不都是一个样么）。到最后因言语不和而冲上来干架。



古遗迹

在地下一层里，大家找到了宝石与一本古文书。很可惜谁也读不懂上面的文字，于是将它带回去给老人们看。

趁老头子在解读出书中的暗语之前，大家赶快又乘坐鲸鱼向下一个目的地出发了。

注：遗迹中的电网，必须将开关一一关掉才能通过。有些开关需要用索罗除草，或者乌索普的弹弓才能关掉。BOSS最好先将两只手干掉再打头部，不然的话它会经常抬起头部而使我方攻击不能。

ヨ一岛，约班村

在半路上，出现了加德的手下——3只漂亮的女鱼人。本来路飞他们已经按照约定开始收集财宝，大家应该相安无事。不过娜美听不惯对方说她脸蛋丑的坏话，大骂之下双方又动了手。

到了约班村，在村西北部的海贼据点里，有一位为村民治病的医生。他正在寻找先前的那位叫马鲁克的男子并告诉大家说马鲁克得了重病，必须要马上治疗。



刚出门，就听到塞蒙海贼团的人在议论，说隧道深处有古代遗迹。众人似乎明白了什么，马上向隧道飞奔而去……

矿山隧道

以前被海盗挡住的矿山入口的其中一处，现在可以进入了。

在最深处，众人找到了第二件宝物。这时大家明白，宝物只能由恶魔之果实的能力者取到。而塞蒙海贼团里，大概连一个能力者都没有。所以当迪恩得知路飞他们队中有2个能力者时，才威胁他们替自己去收集宝物。

往前走了没多远，大家又见到了先前的马鲁克。正当大家说服他回去接受治疗时，他却说自己从出生到现在根本就没得过什么病。众人不解的同时，那位谜之医生出现了，他以迅雷不及掩耳之势给了马鲁克5连击！打得他不成人样。原来马鲁克本是塞蒙海贼团的成员，后来卷着一笔财宝逃走了。这医生正是负责寻找他下落的四大干部之一，“红莲”之扎巴鲁。可惜他并不知道公主的下落并自称自己的使命是将马鲁克这样的垃圾收拾掉！望着眼前被暴打的马鲁克，同样作为医生的乔巴再也看不下去而出手阻止。

在出口，桑吉一脚踢破大门——这里竟然是西布村的村长家里！不过没时间多想了，现在救人要紧。

约班村

为了前往下一个岛屿大家再次来到约班村的码头。这里巧遇扎鲁巴。他见众人计划抢他的船去找宝，干脆一口答应让他们上船。大家虽不情愿，但又确实没有别的办法，只得照办。



米岛　山巴村

刚一进村，奥兹老人又一次出现了——原来他的真实身份是罗特鲁海贼团的前副首领，微风的奥兹。怪不得他能对众人的行动了如指掌。

在山小屋，老人告诉大家，米岛的遗迹在深山之中。而到那里，必须要靠路飞的橡皮手。

过了数个立竿之后，一座被冰雪封住的遗迹，终于出现在大家面前。

遗迹

在2F，大家来到一个奇怪的房间。不知“天才科学家”尼夫塔鲁正在这里干着什么好事。询问之下众人才明白这个岛之所以会那么寒冷，都是他在捣鬼！愤怒的众人立刻冲上去将他的机器

给砸了个稀巴烂，索罗的特技也跟着强化。



利用索罗强化后的特技砍掉1F最北部的冰柱，在B1F里大家找到了第3个宝物。

山小屋

回到小屋，青之翼迪恩再次出现。看来他通过自己养的鸟，了解了众人的一切举动。除了要求众人继续加油收集宝物外，他还说自己已经习惯了人与人之间的背叛，再也不会相信别人；如今他所相信的，就只有他身边的那只蓝鸟而已。

乌索普听后，不由得愤怒地说道："确实，人与人之间的背叛不是什么稀罕的事情。我以前住的岛上也发生过。一位女孩子被自己最相信的人所背叛，连性命都差点丢掉……但是……但是，即便如此，那孩子还是相信着人们！她为了自己所相信的人，拼命努力着！她才不像你这样软弱的家伙！"

谁知迪恩听后却冷酷地说，他们所需要的只有路飞与乔巴两人，其它家伙哪怕死掉也无所谓……

战斗后，大家进屋后发现奥兹老人出门了。只在桌上留了一封信，告诉他们公主有消息了。

虽然这是个好消息，不过目前大家也只能继续收集剩下的宝物。

フー岛

在西之海岸，桑吉给先前的那几只怪鸟做了鱼料理后，它们将众人载到了风岛。

注：料理，需要按下两次START键进入料理菜单画面后，由桑吉来做。材料是マイクロマゲロX1和レタッX1。

走出西边的森林，就是尼卡村了（汉字是"二阶"，无语……）。

注：森林中的一些坑，需要用桑吉的脚踢将石头踢过去填上才能通过。

在村中四处打听情报时，从一民家的老大爷那里得知海贼们基本都聚集在西之森。并且听说那里有一座石头做成的古老建筑，相信那里就是风岛的遗迹了。大家刚决定去向，以前的敌人，吃了分身果的小丑巴基和吃了漂亮果实变得美丽动人的原丑女阿露比达（漫画与动画中，巴基是一直想找路飞报仇，而阿鲁比达则一直是想要路飞成为她的男人……）突然间出现并准备杀死众人。很可惜，报仇行动还没开始，巴基那红色大鼻子反而先被众人给嘲笑了一番……苹果？像吗？我觉得有点呢……自认自己鼻子古怪的乔巴更是说巴基的鼻子怪到极点……

巴基杀气十足，就在马上要动手时，塞蒙海贼团的人又来了。回忆起以前看过的那个牌子："不能高声喧哗闹事。"巴基两人愤恨离去，此时众人才明白他们也是冲着财宝而来。于是马上追了上去……

通过村子西北部的森林，进入了那座遗迹。在3F，大家追上了巴基两人。战斗胜利后大家又前往B1取得了第四件宝物。

回到尼卡村，有人捎来了奥兹老人的口信：请他们去南海岸的深处。谁知道南海岸却不见半个人影。就在奇怪之时，海面上竟然出现了一艘潜水艇！奥兹从里面钻了出来……他带来了公主的消息——被带到了海船上。该船现在正在西岛接受补给。现在利用潜水艇发动奇袭的话绝对是大好机会！

ヒー岛

刚一进入敌人的城堡，就遇到了3个杂兵。托他们的福，整个城堡的海贼都动员起来抓他们这几个入侵者了。

在深处的通信室内遇到了几个正在打电话求救的家伙，打败他们后得到城堡钥匙。然后回1F，使用钥匙打开一个以前打不开的门，公主就在里面不远！

突然海贼团的总BOSS——塞蒙伴随着一阵纸片旋风出现了。这些纸片就是他从生下来就拥有的超能力，但他却不是恶魔果实的能力者。虽然战斗中众人暂时击败了他，不过这对他而言只是一场热身游戏而已……大家只能眼睁睁地看着公主被他带走。

回到开始的码头那边，意外地看到倒在地上的奥兹老人和红莲扎巴鲁。眼看着老人的伤势不轻，众人只好放过扎巴鲁先进行抢救。



西之海岸

全力抢救以后老人总算转危为安。在与公馆里的3个老头对话后，去北海岸就可以来到西岛的西之海岸。

注：这里就是游戏一开始路飞所在之处。这里只有惟一的一个洞穴。在断崖处鹦鹉会帮你开路。

打败了再次出现的3只女鱼人与四大干部之一的加德，第5件宝物入手。

接下来，先前往イッ岛的北之海岸，然后移动到左方的海岸，即可坐鲸鱼前往ム－岛。

西之海岸

从西之海岸往右下走，有19个山洞。

注：走左边数第二个山洞，一直往上走，打倒1F秘宝怪物，上到二楼打倒秘宝怪物。进门，上三楼打倒秘宝怪物得到钥匙。回到二楼左侧之门自动使用，打倒怪物得到钥匙。回到三楼右侧之门自动使用，打倒怪物得到钥匙。回到一楼右侧之门自动使用，打倒怪物后，进入后门。



出去后才知道已经到达了一个新的村子。和全村人谈完话后，(必须以乔巴的身份)前往右下方的绿门房屋，大家会再次见到红莲之扎巴鲁。他那身为医生却毫无医德的做法令乔巴忍无可忍。一口气冲了上去打败了他……

火山遗迹

往下走，穿过建设现场后，一直走到底就能进入ロッカク山。

注：在看到告示牌后，要跳崖两次才能得到ゲウナの体，没有它就无法通过这里了。



往右上走，穿越山洞最后进入火山遗迹。

在B2会再次遇到小丑巴基和阿露比达。巴基复仇的怒火可以说是压抑不住了……可惜他从一开始到现在，就从来没有赢过路飞一次……

打败守护宝物的怪物，再从裂缝左边走到底，就能拿到第6件宝物。6个宝石这下终于收集完毕，可以用它们来交换薇薇公主了。

山贼公馆

回到老人那边，将好消息告诉他们并一起商量好了善后的计划后，大家搭乘着再次修好的黄金梅利号前往约定的地点，用6个宝石去交换公主。

注：上到二楼与人谈话，再回到一楼谈话即可到右方B1。

最后的决战

约定归约定，但大家实在没有想到塞蒙一伙人暗中做了手脚，这一带很快就要爆炸了……

在打败红莲之扎巴鲁后，到3F与涡潮之加德对决。战斗后马上向南方逃跑就能远离爆炸的威胁。

回到公馆，与老人们再次"感慨"一下后，众人下定决心要阻止塞蒙统治世界的野心。乘上黄金梅利号前往七岛的中央部位——敌人的总部。

进入了敌人的城堡后才知道，塞蒙已经使用了6个宝石，被占了先机！天空中也因此多出了一座岛屿。就在乘上船准备追赶敌人时，天上又飞来了一片空中部队——青之翼迪恩的鹦鹉部队。阴险的迪恩趁大家不在时，指使鸟群全力进攻公主所在的岛屿……又惊又怒的众人上前解决了他。终于击退了鸟群。



进入了ナ－岛，大家终于迎来了最后的决战……

注：进入遗迹后会被分成鲁夫、索罗、乌索普和娜美、乔巴、桑吉两组行动。

在分别打败了各自的敌人后，大家又一次在B3汇合，与最终BOSS决战。BOSS会变身两次，但难度并不高。大家可以慢慢地解决。

附：个人特技

路飞：橡皮手。能够抓住对面的立竿，打昏敌人。

索罗：剑气。能够砍掉草丛等物并打昏敌人。

桑吉：飞腿。能够移动大石头。

娜美：查看宝箱里是否有危险的机关。

乌索普：弹弓。能够打昏敌人并隔着电网之类的障碍物打击开关。

乔巴：按下A键全身变大后，拳头能够打坏一些东西。变小时能够通过一些特定的场所。

战斗时的技巧

每个人从一开始就能够在普通攻击时按出4连击。方法是在做出攻击动作中按下A键。注意不能多按，否则判定无效。每攻击一次就按一次A键，最多可以打出4连击。

但是要注意的是，乌索普的弹弓连击，有一击是转身攻击，在转身的时候就要按下，否则就会判定无效不能再连下去。

WSC	SCEI/BANDAI	RPG	1人
	2002年7月4日		自带记忆功能
卡带（64M）	–		4980日元

妖精战士 机神复活

完全攻略

主要人物

艾鲁克



二代主角，炎之使者，起初以为阿克（一代主角）杀害了他的亲人与朋友，后来发现真凶后与阿克并肩战斗。

库库鲁



一代女主角，阿克的恋人，后来死去。本作女主角菲尼亚是她的后人，所以两人模样酷似。

（其实真正原因是我找不到菲尼亚的图片而拿库库鲁的来充数……大家只要当她是菲尼亚就行了……）

修



传说中的忍者猎人。与艾鲁克共同战斗的亲友、战友兼猎人前辈。

正是他捡回了被人丢弃在大沙漠的还是孩子的艾鲁克。可以说他是艾鲁克的救命恩人。

（顺便说一句，他的声优是池田秀一，就是配"赤色彗星"夏亚与剑心师傅比古清十郎的那位，确实够酷）

莉扎



二代女主角，艾鲁克的恋人，精灵之使者。本作沦为配角……

故事发生在3代拯救世界的百年之后……

入夜，一个躺在床上的小姑娘，撒娇地要求母亲给她讲关于机器兵的故事……

女孩：妈妈？

母亲：……嗯？怎么了？

女孩：那些可怕的机器们开始袭击大家，是从什么时候开始的啊？

母亲：呃？是啊……从你爸爸的爸爸，也就是爷爷出生以前，那时候起人们就已经在与机器们战斗了。

女孩：嗯……那为什么机器们要袭击我们呢？

母亲：为什么呢？妈妈也不知道是为什么啊。不过，从你爷爷那里听说，很久以前机器的大王被我们人类的救世主给打败了，所以非常生气。

女孩：可是好奇怪啊。机器们的大王做了坏事，才被救世主打败的吧？

母亲：是啊……所以我们绝对不能输给那些坏机器们。

女孩：那么，等我长大了，要把那些坏机器们，全——部打败！

现实，毕竟是残酷的。数年后，人类最后的希望——TW（TIME WARP）装置刚刚投入使用，敌人便攻了过来。少女的父母、还有周围的人们，为了保护她前往过去的时代，献出了自己的生命。

"菲尼亚，我们是爱你的哦……"爆发闪光的那一瞬间，菲尼亚听到了这个声音。这是她最亲爱的人，最后的遗言……

基斯雷姆（ギスレム）　推荐LV：1以上

开头过后，主角艾鲁克出现在自己的房间。前往公会，从那里的老板口中听说了最近将有盗贼袭击这个小镇。在老板的几句马屁之下接受了这份打倒盗贼的工作。



在盗贼的聚集地杰克山，艾鲁克毫不费力地收拾了这几个忍者装束的强盗。就在这时，从天

空中突然掉下一位昏迷不醒的女子，正好倒在了艾鲁克的身上。艾鲁克将她带回了自己的房间，本打算等她醒来



后打听事情发生的经过，谁知她已经丧失了记忆，除了知道自己的名字叫菲尼亚外，再也想不起任何事情……（先出房间一次，再进去才会发生剧情）。

在公会偶遇多年不见的老友修，艾鲁克将菲尼亚的情况向他说明之后，希望能得到他的帮助，找回菲尼亚失去的记忆。二人一起来到艾鲁克的房间。

虽然修也打算帮艾鲁克一起寻找菲尼亚的亲人，但暂时手头还有一件重要的工作——救出被强盗绑架的孩子。事不宜迟，艾鲁克决定参加解救行动，好早日让修结束手头的工作。

来到绑匪指定赎金的デンジャードーム，本来那几个傻瓜已经认出了传说中的猎人艾鲁克与修，正在犹豫是否该继续进行交易之时，一觉醒来发觉艾鲁克不见了，菲尼亚心中害怕于是找来了这里，立刻成为了绑匪的人质。但这时奇怪的事情发生了：本来动弹不得的菲尼亚突然间爆发出了某种神秘的力量，对着绑匪发动了攻击。二人见此情景，立刻向前相救，成功地打败了几个低能的绑匪。从绑匪口中了解到，他们将孩子藏在了附近的火山洞内。修听后立刻紧张了起来，那里本来只是个无人的洞穴，但不知为何最近出来了相



当数量的怪物。为了救出孩子，三人又奔向了火山洞。

火山洞　推荐LV：4以上

在洞内，大家发现了一具刚死不久的尸体，看来应该是那些绑匪的同伙，负责照看绑架孩子。从身上那伤痕来看，应该是里面的怪物干的了。不过周围却没有发现孩子的尸体，也就是说，怪物出于某种原因将孩子带走了。

在洞穴深处，大家找到了被怪物绑住的孩子，还有怪物的BOSS……在危机关头，菲尼亚身上的那种神秘力量再次爆发，不仅消灭了怪物，同时使得自己那沉睡的记忆再度觉醒……

注：无法通过的那段路，墙壁上有个开关。

ギスレム　推荐LV：6以上

菲尼亚诉说了她所知道的一切，包括她的那个世界，以及她的父母为了保护她而死的事实……然而艾鲁克和修在听到了グロルガルデ这个名字后却大吃一惊——那是他们在6年前就已经在神之塔将其打败的死敌！它后来不仅复活，还征服了世界？大家立刻决定，再次前往神之塔察看究竟。首先，决定找到以前的战友，阿雷克，让他一起来帮忙。

为了行动方便，大家前去公会帮菲尼亚申请猎人资格。（攻略法请参考"工作"部分的NO.1）



好容易得到了猎人资格，这个镇却没人知道阿雷克的下落。没办法，大家只能把希望寄托在了3年前的一位女性战友，安莉艾塔（アンリエッタ）身上。

坠落迹の抜け道　推荐LV：7以上

这里有不少强敌，而且路非常长，请注意自己的LV以免被打败。

巴恩迪拉（パンディラ）

在アンリエッタ的别墅里，大家顺利地见到了她本人。询问之下得知阿雷克如今接受了一个非常危险的委托，来到了前大战的战场、也就是大家的目的地——神之塔。但那里在数年前与グロルガルデ作战时应该已经崩坏了……アンリエッタ拿出了地图，却发现如今的神之塔仍然存在于数年前崩坏所在地。那里离大家现在的所在实在太遥远了，艾鲁克决定先回ギスレム再从长计议。

ギスレム　推荐LV：12以上

在酒场，艾鲁克见到了老友比比加（ビビガ），原来他就是负责修理飞行船ヒエン的人。但现在还缺少部件リペアパーツ。3人不得不去了一次ガレキの瀑布，在那里把部件给捡了回来。

修理工作进展得非常顺利，那艘在前大战中严重损坏的飞行船如今焕然一新。

佩萨斯（ペイサス）　推荐LV：13以上

大家乘坐飞行船来到了遥远的城镇ペイサス，在镇中的公会中打听到了相关的情报后，继续来到了邻村的ルーサ。

鲁萨（ルーサ）　推荐LV：15以上

在这里的法术学院，大家又见到了另外一为以前的战友——玛西亚（マーシア）。从她的表情来看，似乎被什么烦恼的事情所缠。详细询问下才得知，她的一名学生得了重病，如果再不及时动手术的话必死无疑。但是，这名学生的双亲都是死于这种重病，悲痛欲绝的学生有了放弃治疗的念头。マーシア早在她双亲得病之时便一直苦寻着该病的治疗方法，

虽然终于找到了方法，但仍然没能救出学生的父母，这就是マーシア为何下决心一定要拯救那位病重的学生的原因。

大家商量了一下，觉得目前最需要的，是将那位学生的心打动，让她敢于面对即将到来的手术。マーシア听说在ロマストル大河开有一种被称为“ロマストル至宝”的鲜花，它的花语是“勇气”，如果能将这花采到送给那位学生的话，也许就能打开那孩子的心结，让她能像她父亲那样勇敢起来。于是大家立刻动身，将鲜花给采了回来……

来到ルーサ的宿屋找到了不愿动手术干愿等死的萨拉（サラ），将采来的鲜花送给了她。“ロマストル至宝”的花语是“勇气”，但其真正的名字是“拉萨·拉”。相信萨拉的父亲生前本来是想亲手把这花送给女儿并告诉她花的含义吧——因为这花，是她的父亲向母亲求婚时所用的定情之花，也是萨拉出生之时陪伴左右的花……最后，手术成功了。



神之塔　推荐LV：16以上

在ペイサス公会的燃料补给结束后，下一个目标就是神之塔了。

在塔顶，大家找到了受了重伤的アレク与一位神秘组织“MMM”的干部“爆炎のロゴス”（极为强劲的对手，推荐大家的LV在20并且要对他使用降攻击力的魔法，否则可能会被一击必杀）。大战之后救出了アレク。得知他来此的目的是为了追查神秘的组织MMM。这个组织是由一群想要抹杀整个人类的疯狂信徒组成。但アレク在这里并没有发现什么グロルガルデ……菲尼亚听后非常奇怪，因为在百年后的未来里，根本就没有什么“MMM”的组织。

リーザの牧场

大家路过了以前的战友同时也是艾鲁克恋人的莉扎的牧场并在此过夜。夜晚，菲尼亚醒来发现艾鲁克不在床上。四下寻找才发现原来莉扎与艾鲁克两人正在谈“悄悄话”……身为女性的莉扎感觉到菲尼亚对艾鲁克有所好感，但菲尼亚偷听到后却对红着脸自言自语的予以否认。而惊讶的艾鲁克更是说自己对菲尼亚只是像对妹妹一样……



注：这里有一个选择，莉扎问艾鲁克是否愿意让自己与大家一起冒险。如果同意了，那么3代的主角阿雷克便会因发高烧而暂时离队。

古の遗迹　推荐LV：22以上

从左上进入，在最深处，大家发现了一套精神装置。就在他们调查装置之时，MMM组织的最高干部苍光のイデア出现。双方互骂了几句“乳臭未干”、“生意气”（说大话）之后大打出手……



战斗结束后继续调查装置，明白了下一个装置的目的地，立刻前往。

注：此时各地的公会又将出现新的委托工作。可能的话大家最好能利用这些工作来赚钱和练级。

在ペイサス的图书馆里，マーシア已经调查了关于グロルガルデ的资料。在数千年前，人类繁荣昌盛，但有些愚蠢的行为也不断进行，终于使神的愤怒越来越强。人类之王为了平息神的愤怒，选出了七位英雄，接受了神的考验。在考验成功后，神的愤怒平息了。但人类之王却因此憎恨着七人。于是制造出了最强最恶的グロルガルデ要将他们杀死，可是グロルガルデ杀害七英雄的行动失败并几乎永远沉睡了起来。数年前，グロルガルデ突然复活，只因艾鲁克等人的活跃才再度将其打败。而在菲尼亚所处的百年后，グロルガルデ不仅醒了过来，更因为七英雄早已不在人世而将矛头指向了所有的人类！



冰の回廊　推荐LV：35以上

来到ペイサス北方的冰之回廊。最深处大家再次见到了那位最高干部イデア并顺利将之打败。就在其临死之前离队很久的シュウ突然间出现。在惊异的大家面前将补充好能量的ピュア・エナジー给带走了。为什么？

注：第一处滑冰的地方，从右数第二个开始；第二处，从右数第五个开始。

クタオの迷宫　推荐LV：39以上

在冰之回廊调查了装置后，得知这里是下一个目标。现在管不了那么多，只有继续干下去了。

在最深处，シュウ再次出现，并要求艾鲁克交出菲尼亚身上那刚刚充满了能量的项链。在说得失败的情况下，艾鲁克无奈地要求以先前シュウ在冰之回廊得到的那个ピュア・エナジ－作为赌注来一场生死的对决！“炎之使者”艾鲁克VS“传说之猎人”修……决战的地点定在了ドンゲル岬……

ドンゲル岬



生死较量开始了。最后的结果，从来没有赢过修一次的艾鲁克，在一切为了同伴的这个意念的支持下，拼死相搏，第一次赢了修。战败的修似乎是清醒了过来，原来他被控制了……自知自己无法控制自己的修，将项链交给艾鲁克后便跳入了海浪之中……

（站在菲尼亚身边使用得到的项链）这时项链突然发出了神秘的光芒……

空中出现了巨大的战舰，那是……从外形来看，完全就是当年与大家共同浴血奋战的已故好友，阿克（1代主角）的战舰……不过仔细一看，战舰的外形完全是黑色的。DARK……那模样，简直就像是一头在天空中漫游的黑色鲸鱼……

MMM空中战舰ダ－クノア　推荐LV：45以上

菲尼亚被来自空中战舰的MMM首脑，前天才科学家アトモス抓走了……为了救她，大家乘上飞行船，一口气追至了战舰之上……

战舰舰桥控制室，アトモス以菲尼亚作人质，提出了邀艾鲁克等人加入MMM的要求。“人类不断重复着愚蠢的行为，世界被他们所毁灭，我所做的，不过是拯救世界，将可恶的人类从世界上抹杀掉，我做错了么！”突然出现的修救出了菲尼亚，愤怒的アトモス向众人发动了攻击……

战斗之后，战舰即将坠毁。然而在神之塔遇到的那位高级干部“爆炎のロゴス”突然出现并夺走了充满了能量的项链。它的目的是要使グロルガルデ复活！

菲尼亚向大家告知了アトモス的秘密：他本是天才的科学家，真名叫达姆（ダ－ム），他那些丰富的研究给自己带来了莫大的名誉与财富。但其他众多的科学家为了那些财富与声望，以他的家人相要挟，结果，达姆的研究不仅失败，连他的妻子和女儿也在那次事件中死去了……他从此从人们眼前失去了踪影……





艾鲁克回忆着アトモス对自己说的那番话，感触良久——“人类的所作所为，给自己带来的巨大悲伤，你应该与我一样，会明白的。”

为了向人类复仇，アトモス成立了MMM组织，并调查了历史文献，得知了グロルガルデ的存在。于是派人前往神之塔希望将这究极的杀人兵器グロルガルデ得到手。得知了这事的阿雷克便孤身一人前往神之塔调查此事，再后来就遇到了艾鲁克一行……

经过分析，发现神之塔外并没有什么搬运グロルガルデ的痕迹。大家一致认为グロルガルデ还在神之塔的某个地方。想起了以前的传闻，相信神之塔还存在有地下部分。那么，グロルガルデ极有可能在神之塔的地下内部。最后的目标——神之塔。

注：第二个锁的解除密码是3218，分别在两个房间里进行解码。

此后各地公会又会有新的委托出现。大家可以趁机练级。最后的战斗可是很艰苦的。

神之塔　推荐LV：54以上

在解除最终锁时，要利用左上的那个传送装置来到塔的顶层。在最深一层，大家找到了“爆炎のロゴス”并顺利击败了它。但他在临死前，已经利用了充满能量的项链启动了グロルガルデ……



时隔6年之后，艾鲁克再度击败了グロルガルデ。而グロルガルデ趁艾鲁克大意之时突施冷箭。菲尼亚在这时奋不顾身地推开艾鲁克，抵挡了グロルガルデ的攻击。项链发出了异样的光辉……

当菲尼亚恢复知觉时，发现艾鲁克等人昏迷不醒地倒在了一个神秘的空间。正当她想上前相救时，一个声音叫住了她，随即出现了两个人影：阿克与库库鲁（一代的男女主角，在二代结局中灵魂双双寄宿在精灵之树下，一直守护着大家）。

“请等一下，你不能动他们。”

“你是？”菲尼亚充满了惊讶。

“我叫库库鲁·莉鲁·怀特（ククル・リル・ワイト），你们的守护者。艾鲁克他们伤得太重了。”

“为了守护这个世界以及人类的未来，他们已经用尽了力量。”阿克突然发话了。

“不过他们并没有死。”“在这个世界不再需要他们为止，我们会一直守护着他们的。”



“醒来吧，勇者。”“你们还有最后的战斗没有完成。”“グロルガルデ的邪恶波动，并没有消失。”“好了，快点醒过来吧，菲尼亚·阿鲁·怀特（フィニア·アル·ワイト）。”

“去吧，为了将来的明天。”“加油吧，我们的……”

库鲁鲁似乎还有什么话没能说完，大家已经离开了异空间，与グロルガルデ一起出现回到了现实中。而且，是距离グロルガルデ所处的时代，500年后……

最后的战斗结束了。艾鲁克他们要回到自己的时代去，而菲尼亚……为了找回自己失去的亲人，还有故乡，她希望自己留在这里。于是，艾鲁克把自己从小戴在头上，从不离身的宝贝头带，送给了她。但是，她真正的心愿，是什么呢……从她最后对艾鲁克的话中，我们已经不难看出了……

公会的委托事件

注意：工会的委托出现后最好立刻去完成，因为随着情节的发展，一些委托会消失。

	发生条件	报酬	点数	公会	
No.1	打穿火山洞后	100G	10GP	基斯雷姆	和村里的人对话之后去酒场，听到什么后去杰克（ジャンク）山，打倒怪物。
No.2	完成公会 No.1 的任务	100G	18GP	基斯雷姆	在基斯雷姆的酒场听到情报后去特斯塔（テスタ）的酒场，对话时选“…バクダケ…”，得到酒后再返回基斯雷姆。
No.3	完成公会 No.1 的任务	200G	15GP	基斯雷姆	把得到的“うににゃんの靴”拿到商店。先去一次商店了解情况，再到デンジャードーム，有人用它来赌博，让菲尼亚一个人打倒ハイニンジャ（上忍）（Lv2），然后把得到的红色鞋子拿到商店。
No.4	完成公会 No.1 的任务	100G	12GP	基斯雷姆	到坠落地点的小路途中，打倒5个スタンゴーレム（石像兵）（Lv5）。
No.5	完成公会 No.1 的任务	100G	12GP	基斯雷姆	去ガレキ的瀑布，打倒リーコン（Lv12）。
No.6	完成公会 No.1 的任务	200G	12GP	特斯塔	接受任务后去东戈尔（ドンゲル）山岬，会与5只シードレイク（Lv8）战斗，5只シードレイク中只要任何一只的HP到了20以下，战斗和任务就会结束。
No.7	完成公会 No.1 的任务	200G	14GP	特斯塔	去黑市管理事务所了解情况，然后去黑市，选择“ハンターです”“冷静に…”“いくら？”。
No.8	问到阿里克的去向之后	300G	18GP	特斯塔	在ロシュフォール家的别墅对话后，到地狱原野打倒怪物。野生ヘモジー（Lv4）4只，マスターヘモジー（Lv11）1只。
No.9	问到阿里克的去向之后	200G	10GP	特斯塔	在パンディラ的阿里爷爷开的店中得到皮袋，然后去坠落地点的小路。途中遇到ティック，把皮袋给他就完成任务。
No.10	问到阿里克的去向之后	300G	15GP	佩萨斯	去大图书馆后再去宿屋，会发现一张留言条，在罗马斯特尔大河打倒怪物就能完成任务。
No.11	问到阿里克的去向之后	300G	12GP	佩萨斯	在鲁萨法术学院的斯帕尔帕利老师对话，然后在三回合内防住魔法攻击任务就算成功。只要离开了学生就不能使用魔法，很轻松就能完成。
No.12	问到阿里克的去向之后	300G	15GP	佩萨斯	在ロマストル大河打倒5只マスターヘモジー（Lv11）。
No.13	问到阿里克的去向之后	300G	10GP	佩萨斯	在拉马达山山顶打倒ワイバーン（Lv18）。
No.14	完成神之塔后	200G	12GP	利诺	去ベルニカ的翰娜家，选择“药草系”、“すごい药草”、“7500ゴッズで5つ”。
No.15	完成神之塔后	200G	20GP	利诺	首先去莫内尔的家（宿屋的旁边）听取情报，然后去莉扎的牧场、ベルニカ两处的仓库得到2个。最后一个是之前得到猎人称号时公会赠送的（之前可千万别使用了）。一共3个“みなぎる果实”。
No.16	完成神之塔后	300G	15GP	利诺	回答男性猎人3人，女性猎人2人。
No.17	完成神之塔后	300G	10GP	利诺	很好地开导酒馆的常客，把他带回家，但要注意，途中不能到外面或进入建筑物。
No.18	完成古代遗迹之后	400G	20GP	基斯雷姆	去チャイルドハウス，会自动去诺阿利斯森林，然后打倒出现的怪物。
No.19	完成古代遗迹之后	400G	20GP	基斯雷姆	去宿屋后，前往火山洞最深处。
No.20	完成古代遗迹之后	500G	30GP	基斯雷姆	在坠落地带的小路打倒イタズラちょこ（Lv50）。用诱饵吸引使用了インビシブル的艾鲁克，其余的两人用特殊能力攻击。
No.21	完成古代遗迹之后	400G	15GP	特斯塔	去ドンゲル海岬，打倒怪物。
No.22	完成古代遗迹之后	400G	20GP	特斯塔	按照下、上、左的方向前进，之后在地狱之原打倒怪物。

No.	条件	报酬	GP	地点
No.23	完成古代遗迹之后	300G	20GP	特斯塔
选择"そうですね…"、"あきらめたら…"、"それでい い"、"谁に"。				
No.24	完成古代遗迹之后	300G	20GP	佩萨斯
与村里所有人对话，然后报告大图书馆的图书管理员。				
No.25	完成古代遗迹之后	500G	25GP	佩萨斯
在宿屋对话后去罗马斯特尔大河，打倒怪物。				
No.26	完成古代遗迹之后	500G	15GP	佩萨斯
与村人对话后在公会任意选择"大图书馆一阶の女性"、"酒场の店员"、"ショップの女の子"。				
No.27	完成古代遗迹之后	500G	25GP	利诺
やる气ゼリ -50G、ハルバード 2900G、ライトスーツ 2480G。				
No.28	完成古代遗迹之后	500G	25GP	利诺
如果在地狱之原打倒了怪物，那就到ペイサス大图书馆借书。				
No.29	完成古代遗迹之后	600G	20GP	利诺
提出"その日だけのお店を开く"。				
No.30	18 成功并且 No.19、20 清算	400G	40GP	基斯雷姆
如果抵达ペイサス，在商店遇到迷路的小孩，之后在罗马斯特尔大河打倒怪物。				
No.31	完成古代遗迹之后	500G	30GP	基斯雷姆
在杰克山在与怪物的战斗中取得二连胜。				
No.32	完成古代遗迹之后	700G	30GP	特斯塔
在古代遗迹取得"幻の剑"。从记录点朝前走，在岔路处向下走就能找到幻之剑。				
No.33	完成 MMM 空中战舰之后	600G	30GP	特斯塔
把店主带到冰之回廊，然后打倒怪物。				
No.34	完成古代遗迹之后，No.20 成功	700G	40GP	佩萨斯
按照"游ばない"、"游ぶ"的顺序回答。				
No.35	完成 MMM 空中战舰	700G	40GP	佩萨斯
"未来"、"ロゴス"、"クタオの迷宫"、"ハンナ"、"ゲロルガルデ"、"スバルバリ"、"ティック"、"フエニックス"都完成后得到ロマンシングストーン，装备时MP消费为0，每回合回复HP10。				
No.36	No.34 成功，到 No.29 的任务全部完成	500G	35GP	利诺
在小仓库里选择"游ぶ"，根据到现在的工作情况，ちょこ会成为同伴。				
No.37	完成 MMM 空中战舰	800G	40GP	利诺
去所有的商店，黑市和路上的小店也不要忘了。最后回到委托人那里。				
No.38	No.9～19、34、35 成功，莉扎成为同伴	500G	40GP	佩萨斯
带上ティック去冰之回廊。				
No.39	完成 MMM 空中战舰后?	900G	35GP	特斯塔
从罗修佛鲁家的别墅把东西送到阿里爷爷的店，然后又被委托把东西送到基斯雷姆酒场的2楼。把东西拿到基斯雷姆的时候，当工作完成后带阿雷克去酒场两次会得到道具。				
No.40	成为レジェンドハンタ（传说的猎人）	900G	0GP	基斯雷姆
去トッシュ的房间对话后再去クタオ的迷宫深处，战斗取得胜利。				
No.41	完成 MMM 空中战舰，No.28 成功，莉扎没成为同伴	600G	35GP	利诺
往返于ペルニカ到リーザ的牧场之间。				
No.42	完成 MMM 空中战舰，アンリエッタ没成为同伴	800G	35GP	特斯塔
按照塞巴斯查恩的指示，从两个人那里拿到物品就行了。一个是リノ的モネール，另一个是ギスレム的クララ。				

隐藏人物出现条件

アンリエッタ
1. 完成古之遗迹的事件
2. アレク加入后，带上他前往パンディラ的别墅
3. 与アンリエッタ对话后加入

ちょこ
1. 完成公会的委托工作No.20，将ちょこ（LV50，比较强劲）打败
2. 完成古之遗迹事件
3. 完成公会委托 No.34，在图书馆外与她游玩
4. 公会委托No.36，与ちょこ一起游玩，之后加入

シェリル（不会加入）
1. アンリエッタ已经加入
2. 公会委托 No.39，送东西到ギスレム
3. 委托结束后，带上アレク前往ギスレム酒场2楼的房间
4. シェリル出现，将自己的惯用武器"ラブ&ルナ"送给菲尼亚.

トッシュ（不会加入）
1：莉扎加入
2：成为レジェンドハンター（想要达成这一称号，就必须完成基本所有的公会委托，取得GP值1000才行。但如果アンリエッタ已经加入，那么最后的一件工作就不会出现，那么1000就不能得到了。请大家仔细看过公会的攻略后再作打算。）
3：去ギスレム的公会接受 No.40 的工作
4：去クタオの迷宫的最深处打败怪物
5：トッシュ将"鬼真红"相赠

超级马里奥A3 隐藏关卡全攻略

当爆机看完结局后将在每个WORLD追加SECRET版面（SFC上没有），标题画面变为宁静的夜晚，同时音乐也变得十分好听，选关画面的音乐也有变化。当每个WORLD拿到1000分（EXTRA+SECRET+8关）时，选关画面进行分数显示，最后画面上打出PERFECT字样（和2代每关YOSHI币收集5个是一样的字幕），同时在SELECT GAME画面与标题画面出现1颗星（共6颗）。当拿满6000分后隐藏结局就会出现，虽然只有简单的几句话，但对走到这儿的人来说已经够了：WHAT AN AMAZING JOB！YOU ARE THE XXXX TH YOSHI TO ADVENTURE ON YOSHI'S ISLAND！其中XXXX代表着你死过的次数+1，所以如果是超完美主义者就一命不死圆满，那么在SELECT GAME画面上将有六颗星+NO.1的字样。SECRET版面的流程很长，难度虽不如EXTRA那么BT，但也不会很简单。任氏用这特别制作的6小关向我们证明了《MARIOA3》决不仅仅是移植作而已。下面是全部SECRET版面的攻略，阶段的顺序按照记录点出现的顺序。其中的SECRET 5重在解谜故列出所有难点。SECRET 6的第四阶段也是如此。

文：黄金体验

SECRET 1：EXERCISE IN THE SKIES

SECRET版面的第一关并没有想象中那样轻松，看来不断地尝试是免不了的。此关和5-7：SHIFTING PALTFORMS AHEAD有些类似，对速度的掌握要求有所提升。

第一阶段：在快速上升中起跳就能跳得更高（停住或下降时起跳无法做到）。向右跳上第一个传送台，在其上升时跳起，上到右边的传送台，等它按U字摆动到上部时弹上，U的两头都行，主要目的是吃到上面第一枚RED COINS和太阳花。太阳花在"？CLOUD"中，用刚得到的两个蛋就能射到。接着落下到U字上面三个传送台最右边的那个，飞到上面有两枚金币（RED COINS）的平台附近时跳起，吃到后快速跳回传送台，升到最高点前起跳，跳上上部的隐藏云层。踩过SWITCH后沿着"红！砖"向右跳（不要去踩一次性的灰白平台，留着回来用）吃到4枚RED COINS和第二颗太阳花后从原路返回，落下云层。经过第一个记录点后进门。



▲用蛋反弹就能吃到。

第二阶段：开始要经过一段类似杂技的滚球阶段（站在偏两侧的地方使球开始向两侧滚动，在上面可以用方向键控制它的速度），最左侧有3颗蛋，有些RED COINS用蛋击到或让滚石慢动跳吃。第二个"？CLOUD"是第三颗太阳花（第一个是1UP），注意喷蛋的敌人，它们所在的平台正好可以起盾的作用。先不要进门，打碎右上的沙墙后在里面玩一段杂技后返回再进门。站上滚石传送（注意在第一和第二个滚石交换的地方最好早点起跳，不然有可能被离心力甩出去），接着利用两个传送台吃到第四颗太阳花后抵达记录点，向右进入下一阶段。



▲这样扔蛋可以安全吃到RED COINS

第三阶段：先用传送台吃掉剩下的5枚RED COINS，注意在上面有平台落下的地方要蹲下前进。当经过弹珠台门并吃到最后的太阳花后将进入一段如登山的阶段，像下雨一般落下的大小不一的平台和长短不同的踩一次就会落下的平台构成了这恐怖的最后阶段，几乎没有窍门（有的话就是多用用浮空），靠的是跳跃的感觉，值得注意的是这里有多条路通向右上有SWITCH那个阶段终点，最近的是一直在右半边向上跳跃，不过一旦不行了就要快速向左半边进发，迂回后也能到达那里。多试几次定能成功，实际上这里也是游戏中最具乐趣的一个地方。在踩过SWITCH后沿着"红！砖"就能抵达终点。

SECRET 2：MYSTERY OF THE CASTLE？

相对较容易的SECRET，动作和解谜较平均。

第一阶段：进入第一个水管后来到第一阶段，地形方面，左边是火炉区，右边有火弹＋偷小马里奥的飞敌＋背上了会使你按左走右的幽灵（只在此关和EXTRA 4中出现）。难点1.左上角的投手让他投完再跳过去。2.进入左上角门后来到的地方用蛋击绿色开关，至于红色的，不击也行，直接跳浮即可。（如果绿开关被投手再次击中，别注意马里奥，专心跳到右边的平台，30秒时间是无所谓的）在此区左下拿到第一颗太阳花。接着就到上一区的右上的管道。3.进去后引3个拳击手进行踩跳浮进门。接着在门内区域蛋击上方惟一与众不同的石头，掉下一小弹床，弹上后向右进一隐藏房间，一记大跳，两只假太阳花撞在一起后得到第二颗太阳花。接着就进入第二阶段（记录点出现）。



▲踩跳浮后就能上到右上的平台。

第二阶段：过了第一道弹珠台门后出现分支，别走靠右上的弹珠台门（一旦走了，第三颗太阳花就没了），我们应该把脚下的沙墙用蛋消掉，再乘上一系列的升降台来到上方区域，含一个龟壳去从最上方的狭缝吐出，得到第三颗太阳花。接着到右边区域，先从一淡红色敌人（迷你游戏中和YOSHI对抗的家伙的淡红版）的头上得到一个RED COINS，然后到下方往右走经小弹床弹到上方，用蛋击碎岩石，踩在掉下的泥跳虫头上过针刺地区，到下面按下脱离，得到一把钥匙，再用蛋打碎石区域下方封住箭头传送石的岩石，可以吞着带到其他地方，先用它得到水管右上的两枚RED COINS，接着用它度过针刺地带去到有钥匙孔的门内，进入下一阶。

第三阶段：这里出现了一种传送石，用蛋可以改变传送方向（上下方和左右方切换），当然可以按部就班地慢慢通过针石地带，可实际上一开始到左下的一段完全可以不用传送石（没有蛋时也不必紧张），对于第四颗太阳花可以把瞄准器定位在左方落下时看准发射便可（浮空一下把握更大）。在下方平台（头上都是针石）边沿一记大跳接一记浮空应该正好能过，接着在蛋补充砖的地方，把上方的针石与沙墙去掉后（别忘了右上的2枚RED COINS）踩上传送石，在上方对上面的棉花墙进行蛋击，反弹后会传送到右方，进门。进门后踩一下SWITCH，进行一段简单的冲刺，得到第五颗太阳花。在终点进门，返回第三阶段的区域，到蛋补砖右上的门内返回第二阶段的区域（此时RED COINS应已得到19枚）从下方水管离开这里。接着就是最后的RED COIN了，一个限时的飞敌吊着它，要尽快击落。在得到最后的RED COIN后就能抵达终点了。



▲打碎上面的砖石会掉下隐藏的弹床。

SECRET 3：GO！GO ！ MORPHING！

游戏中所有的“交通工具”都会在此关出现，不同于其他版面的是，这次要把一些工具串起来用才能吃到某些RED COINS和太阳花。此关拥有其他关所无法比拟的独特乐趣，童年时玩玩具的感觉会在此关再现。难点出现在后半段，需要结合不同工具的特点加上正确的移动路线才能顺利过关。

第一阶段：算是在用工具前的热身段，没什么难点，在开始的水面向右浮可以吃到一枚RED COIN。这里出现的青蛙会用长舌头带走小马里奥，可以反过来用YOSHI的舌头吞了它们。在记录点后进入下一阶段。

第二阶段：这里将用到的是潜水艇，这里的难度很低，主要因为可以不断重来，路线又相对较简单（沿着金币）。按B可以发射鱼雷，但这里并不需要用到，只要正确移动就行了。最值得注意的是，在最后当你看见“YOSHI回复点”时不能在没吃到下方金币中的一枚红金币的时候就碰它（中间的那枚），一旦碰了就无法再变回潜水艇了。在中途会吃到第一颗太阳花。



▲走这条路线就不用饶来饶去了。

第三阶段：用的工具是火车，火车在铁轨上会变小，在地上或平台上会恢复，两种状态下按住B均能加速。铁轨分两条大方向，先要到上方区域吃到第二颗太阳花。(POW可以震掉铁轨附近的敌人，并把它们变成星星)再到右边的区域。在经过一段绕行后，来到一条分支路，要向左路走（这样才是正确的路线）。最后踩一下SWITCH做一段冲刺后变回YOSHI，准备进入下一阶段。

第四阶段：前面的阶段总的来说都是很轻松的，不用担心会死，又能反复进行尝试。可是这里却要结合工具的特性才能吃到某些东西，而且要求一次性完成，动作又要快才行。这里首先用到的是挖地车和直升飞机，只控制方向便行，没有按键的附加功能，不过都较难控制。挖地车的移动方向较难控制，但路线相对简单，主要是飞机，速度很快难以一下停住，又需用它完成难点（不过和EXTRA 5比起来又容易得多）。在用挖地车吃到第三颗太阳花后掉下变成飞机，这里不要向着金币的方向前进，先往下一点飞到屏幕看不见的地方，再笔直向右方冲刺，吃到第四颗太阳花后快速到


▲利用弹珠台弹上右边的平台。

上方洞中进行飞机中转。再迅速到上方碰YOSHI砖变回YOSHI(这里动作要快，不然就要重来了)。接着是最后的太阳花之旅。用挖地车把横着的沙墙挖掉，再用飞机去吃便行(飞机原来还有这么一个功能——用头上的螺旋桨来挖掉竖着的沙墙。这里用了两样工具的配合)。再来到开始进行最后一颗太阳花的左边打一"? CLOUD"变成挖地车一直按住右到下方中转为飞机，开到最上方区域(原来金币所指的路的终点)中转为挖地车，在吃到3枚RED COINS后变回YOSHI，至此两样工具就功成身退了。此时还剩下3枚RED COINS，也迎来了最后的工具——小汽车（游戏中很少见，只出现两次），按A或B可以伸长。这时有两条路，一定要走上面的路才能吃到最后的3枚RED COINS（难度较大，在弹珠台门那里要用到伸长后的一下小弹跳）。碰过最后的YOSHI还原砖后就能抵达终点了。

SECRET 4: FIGHT TOADIES W/ TOADIES

本关踩跳浮（踩在敌人头上跳起再按住A可以浮得更高）将成为贯穿始终的主题，许多地方一定要用到此种技巧才能跳到。本关可以说难度不大，属于享受的一关。

第一阶段：一开始被踩的对象是飞龟，在一段连续踩后到达第一颗太阳花的所在地，然后踩着炮弹浮上上面的平台。先到右端去吃两枚RED COINS，然后回到头上有平台的地方踩着炮弹上升，途中注意两个炮台一上一下当中又没有平台的地方，下面的炮弹先于上面的发出方可通过（踩时有个技巧，在按A跳起后A一直别放，那么跳的高度会变得最高）。在碰过第一个记录点后进入右边的洞中。

第二阶段：出现了一种踩高跷的敌人，用舌头可以使其向后退。在踩过针刺地后来到有气球的地方，先到右下方区域，含一只飞龟再踩


▲对这第二颗炮弹进行踩跳浮就能上到右上角的区域。

着那只在绿色水管上方的飞龟然后在稍左的地方吐出龟壳，从"? CLOUD"中出现一扇门，从右边沙墙下压后进入此门，用里面的龟壳吃到第二颗太阳花。返回气球区域，踩着气球或飞龟来到右上方区域。接着把高跷敌推到针刺地里，这样就能浮上上面的平台。往右走，右上的太阳花可用蛋的反弹来吃到。从弹珠台门落下后往右就能进入下一阶段。


▲龟壳从此通过击到"? CLOUD"就会掉下隐藏的门

第三阶段：1-7中出现的碰后会使YOSHI进入醉酒状态的棉花球会在此阶段大量出现，由于有大量不稳的平台，使这里的跳跃变的十分困难，当进入醉酒状态时不要冒险向前冲，等恢复了再行动。经过一系列简单的跳跃后来到第一个炮台的所在地，先于炮弹向前跳，等炮弹赶上后踩一下跳到右边的平台。经过一段飞龟踩后来到下一阶段。

第四阶段：先碰一下记录点(碰时可使版面内的敌人都变为星星，当30秒全满时变为金币)，在吃到第四颗太阳花后进入版面强制推前阶段，出现了许多炮台，可以先贴住炮台的左面，再跳到炮台上这样循环进行，在终点不远处有一个黄色的炮台，炮头会对着你所在的方向，不过别去管他，吃到最后的太阳花和RED COINS后就能圆满过关了。(这里可以不踩飞龟，不过要注意头上的冰刺)

SECRET 5：ITEMS ARE FUN。

对于其他的SECRET来说，此关的动作难度稍小，只在雪地容易死命，不过最难的是此关拥有比EXTRA 4更难的解谜要素。要过关的话开始就向右冲两个画面便是太阳花转轮终点，但是没有100PTS又咋能跳上终点。另外，对鸡妈妈踩一下就能得到小鸡，当它蛋射出时会像回旋镖那样旋转，只要不让它回来就能多转一会儿，还是挺有用的。



▲这样进门来到黄的雪地。

难点1：第一个“！踩动装置”踩后站上第一个平台听声音，一开始是咯滋咯滋，后来是滋滋滋，当听到滋的第三声后跳起，和EXTRA 2最后一段是一样的，等“红！砖”消失。

难点2：魔幻之屋，在进入“？云”的门后（你将重复来此），让门分别落在可用蛋破坏的沙墙、“红！砖”和地上，你将经过3个不同的房间，背景砖的颜色分别是红，黄，绿。到达的虽然都是雪地，但均有各自的难点，且有些是动作上的。

难点3：红的雪地。SECRET5的主题是ITEMS，不是飞机或火车，而是红、绿、白西瓜，在此雪地用的是红的，用来熔冰，吃最左边的红西瓜后不要喷掉，只有3发，到最左上熔冰进水管，接下来就是动作上的难度了，不过也不必担心会死，多试几次便行。



▲到绿的雪地要在最下面进门

难点4：黄的雪地。先用红火熔掉眼前有冰西瓜的冰，吃冰西瓜，不要喷，到右边用1～2发冻住敌人，用踩跳浮飞过右面的墙，来到其他雪地来不了的地区，在踩“！装置”后，用剩余的1～2发解决2个敌人，太阳花就会出现，注意，用消费道具是不会出现太阳花的。

难点5：绿的雪地。先向右走一段，在第一对上下排的水管那里从下面进入。熔冰需熔上一个（留出地方落脚），到最上方得到太阳花与一枚红金币。总的来说此关难度不小，如果动脑子，对RPG老手来说也是不容易的。

SECRET 6：ENDLESS WORLD OF YOSHIS。

游戏中首屈一指的难关，对名字作一下解说，这是什么主题？答案是，当经过最后的水管后到的地方正是游戏的原点，那关在WORLD 1之前的：WELCOME TO YOSHI'S WORLD。呵呵，前后呼应呢。此关分四阶段，各有一记录点。（SECRET的特点是星星特多，有时+20的道具也不必加，不过有一次到终点才发现身上的星星+20已然用尽……）



▲一定要卡住门通过。

第一阶段：变速的强制卷轴版面，主要是在第一个可用往下压的木桩的地方压一下，得到一枚红COINS。其余没什么特别的，多试几次便行，值得注意的是这里第一次出现了大鼻蜂，踩它一下它会暴走，挺有趣的。在第一个记录点后进入下一阶段。

第二阶段：难的来了，共3次下落，中途有很多一击必杀的刺石，我的习惯是偏左，可实际上应该是对称的。浮空技术一定要出力最大，死得多也是正常的……落下后左右两条路可以只走一条，但考虑到两条上都有一枚RED COINS就两条都走一次吧。左路出现了红色炮台，会发跟踪弹，不过没什么威胁。进入两条路尽头的门，门内是3个门，两条路是连通的，试一下便知。在两条路进去的第一个“3门”各自进入上面的那个门，来到城堡上面的左右两边，分别用蛋射到1枚RED COINS。再分别下落1次……（记录点在城堡的正下方，实际要连续下落2次）到这里第二阶段也宣告胜利完成。

第三阶段：同样在左边的路的尽头的门内走右边的门（右边的路走左边的门），再走上面的门。（当然此时专走一条路是完全可以的，看你喜欢哪一条）来到



▲一定要先来此再回头掉落刚刚的狭缝。

一个陌生的地方，这里先介绍从右边那条路来到的地方，这里有游戏中第一次出现也是惟一一次出现的敌人与音乐。先往左推垫床（一定要下压），再推上有刺的地方后射出“！装置”，踩出“红！砖”。一直推到最左，垫床会被挤高，跳上平台，吃到第一个太阳花。到右边射“？云”，出现一粒豆子长出藤蔓植物，上去后先到右上的区域拿2枚RED COINS，再到中间的地方，先不要进门，往上走把滚石推到棒球手那里，大棒一挥出现一隐藏的“？云”，又是一棵藤蔓植物，到上面吃1枚RED COINS和一把钥匙并经过第三个记录点。进入此地区惟一的门后回到城堡。(这次不必去蹦极了，恭喜）经左边的路来到第三阶段区域的左半边，这次先往右用踩跳浮踩着的敌人吃到第二个太阳花（用射的我没成功过，不过应该也行)。到左边同样一棵藤蔓植物后到左上的区域，出现了游戏中仅此两只的敌人，引一只面向右的踩1～2下，跳到它吐出的泡泡上弹到最左上的地方，吃到一枚RED COINS。进入中部惟一的门后回到城堡，选任一条路，走两次转地门后进入带钥匙孔的门（两条路的此门是一样的)。进入最后的洞穴阶段。

第四阶段：不详细写了，列出要点。1.吸一个长身的敌人吐到进来后不远地方的台阶，在它面朝左时踩下它，得到第三个太阳花。2：滚石要卡住弹珠台门，这个阶段有两处如果犯错就前功尽弃。3.在一处需要用瓜子才能让棒球手击打到1枚RED COINS。4.另一处要用蛋射右边的打手（当上面的捕手到靠左的地方），快速往左下移动，让落下的捕手击到第四个太阳花。5.带着钥匙返回左边的门，进行一段小马里奥的冲刺，注意在平地阶段一定要先吃左上平台的一枚RED COINS再返回落下吃一枚RED COINS，到这里时RED COINS应该是19枚。6.最后的高速向上平台有两条分支可以结束这一阶段，一旦走错就无法回头，一定要走右边的那条路，才能得到最后的RED COINS和太阳花。到此此关才告圆满。



▲取得6000PTS后出现的快乐的YOSHI们。

EXTRA 关卡全攻略

只要在每大关的8个小关拿到700PTS或以上，在版面选择画面将追加一个奖命游戏。当8小关均得到100PTS时将在每大关增加一EXTRA关。在童趣中隐藏着梦魇，EXTRA似乎就是如此存在于游戏中。不过，完成它们时的成就感是无法形容的，这也是本游戏的精髓所在。

EXTRA 1: POOCHY AIN' T STUPID



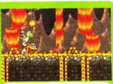
▲这里要先跳过这个地方，然后如图那样吃第一颗太阳花。



▲不断踩跳炮弹，跳上上方的平台，要一气呵成。



▲如图那样下落，第三颗太阳花就在下面。



▲别急着前进，让这颗火球过顶后再通过。



▲用POOCHY来开路，注意蝙蝠要尽快吞掉。



▲预先锁定瞄准器，在图示位置发蛋吃3枚红金币。



▲最后的红金币就在眼前。



▲这样就圆满了。

EXTRA中唯一强制推前的版面，过关的要领在于控制好POOCHY的速度。(注意POOCHY的速度很快，但只要你向左它就左，向右就象右，这样我们可以用左右不断交替的方法来控制它的速度）值得一提的是，此关的每一枚金币都是红金币，所以对没吃到的要进行蛋击，有充足的蝙蝠提供蛋的。

EXTRA 2:HIT THAT SWITCH



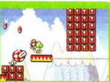
▲跳到中间的平台，要用大跳，不过不能浮空。



▲从右边平台上的大弹床弹上，掌握好按键时间



▲蹲着通过这里，前面是太阳花。



▲一定要小跳才能把 R E D COINS 全收，后面再来一遍。



▲踩完这个开关后进入了最后一段。



▲这里要反跳（要有些提前量，因为向右的速度很大）。





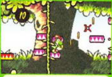
▲如图先跳到这个平台上，等听到滋滋滋的第三声后跳下（起初的声音是咯滋咯滋的）。

一气合成的一关，要把所有的难点吃透，然后用 1 分钟左右的时间就可以过关，此关让人充分感受到和时间赛跑和把握时间的乐趣。

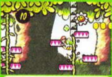
EXTRA 3 MORE MONKEY MADNESS



▲拎着红金币的面具人一定要在第一时间打落。



▲在转台上站稳后射击金币。



▲要贴着柱子落下再向前跳才行，克服阻力前进。



▲在右面看不见的地方有一个限时飞敌，一定要快。



▲敌人就躲在画面正上方的叶子中，跳起吃掉它。



▲如图射击金币。上方有吐蛋花，可以进行蛋的补充。



▲它们两给 YOSHI 带来了最后两枚红金币。



▲这样最后的太阳花也入手了。

猴子们上足了西瓜，用吐出的瓜子形成了密集的火力网。版面虽然很短，但继承了前两个 EXTRA 的特点，那就是一气呵成。

EXTRA 6:ULTIMATE CASTLE CHALLENGE



▲跳进这里，有3枚红金币藏于此地。



▲用大跳＋浮空直接跳上黄平台。



▲ YOSHI 的名字成了轨道。



▲此段的关键是使 YOSHI 保持在这根链子的位置。

最后，最终的城堡，但说实话难度不高。有两个记录点，也使其成为 EXTRA 中版面最大的一关。

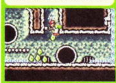
EXTRA 4: THE IMPOSSIBLE? MAZE


▲降下后选择右路，左路到达的最下面的洞实际可以不去。


▲这里选择这个洞进入，右边的敌人一旦碰到会混乱。


▲这里应该走第三颗太阳花的路线。


▲不要掉下去，使用浮空过去。


▲利用左边的水流可以跳得高一些（BUG？），跳上去。


▲接着把此箱顺流推下，利用箱子进洞。


▲射掉它后20枚红金币就满了。


▲吃到最后的太阳花后，蹲着漂流一段即可抵达终点。

经历前三个BT关后迎来的是内外两层的水帘洞……动作上没什么难点，只是需要用那么一点RPG的迷宫经验。

EXTRA 5:KAMEK ' REVENGE


▲碰一下KAMEK，利用无敌时间进入滚石得到钥匙。


▲比较困难的一段，注意被蛋击后立即用浮空来调整位置。


▲此阶段有一个红箭头规则，也就是在红箭头处小跳。


▲在圆木上连续跳两次，落下后就能获得第三太阳花。


▲在云的尾端的前一点处起跳。


▲在靠近木头左端的位置上升并扔蛋，吃到两枚红金币。


▲最后的中转点，得到太阳花后进行中转并马上飞向右上角。


▲最后的飞行段，注意别碰到KAMEK和大肚鸟。

那位YY魔法师将在此关的上空不断转着圈攻击YOSHI，不过应该比较容易躲过。值得一提的是此关有一个记录点，不象前面要一次性通关，不过记录点后还是要不停顿地完成。


▲这里只需在中线附近降下


▲这四位投出的蛋能帮你得到最后的太阳花


▲最后的阶段，只需站在中间附近便可


▲最后两枚红金币就在眼前，终点也正在向YOSHI微笑

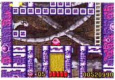
最后附上一条秘技：在选关画面按住SELECT键依次按LLBARA就能选择玩平时只在用钥匙打开的小屋内玩的MINI游戏。

《星之卡比 梦之泉DX》隐藏要素研究

文：鬼兽合作组：鬼.COOL

这几个月的GBA满地开花，好游戏不断，当然论精品是绝对少不了我们的卡比星星的，在之前的报道中对这款游戏已经做了比较详细的说明了，这次将为大家公开游戏中的全隐藏关卡，大家再一次进入星星的梦中吧！

3-1 在下图所示的场景中，下面有两个凹槽，从右边那条通道下去，然后打破砖块，打破后进入然后打破炸弹砖块就可以看到开关，踩下开关会出现斗技场！



3-6 如图所示，等场景中的浓雾散开之后，便会出现入口，进入后沿着壁向上飞行，其中会有4个砖块挡着一处地方，打破进入即可，然后打破炸弹砖块，记住打破以后要由上向右下飞，要不会被重新出现的砖块挡住而过不去！




4-1 在宇宙场景，如图所示，右边的3个紧连在一起的3个砖块就是挡住入口的罪魁祸首了，打破那3个砖块后进去踩下开关会出现丢炸弹游戏。



4-3 如图所示开始吸取这个火焰喷射特技，然后点大炮的引线，跳进大炮中，发射后得到1UP！然后进入下一个场景，来到飞船的最右边，如图进入后踩下开关出现博物馆！




4-6 在首次出现的黑暗场景里面，先往前走吸收鬼魂得到照明特技，然后向出发点的途中会看到入口，如图所示，进入后踩下开关出现转移场。



5-1 如图所示进入后得1UP，然后进入下一个场景，这是向下坠落的场景，注意途中的入口不要进去，让我们的小星星一直落到底层后打破




砖块就会发现真正的入口了，进入踩开关出现丢炸弹游戏！

5-3 如图所示打破砖块进入即可！



5-4 在瀑布的场景中，其中有一个瀑布流出来的地方有门，进入。然后先从右边的门进去踩下机关然后斗技场就会开启，然后从上方的门进入。

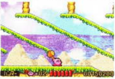


5-5 在刚刚出现的森林场景的中下方的台阶上就是隐藏的入口了。（打PP，这叫什么隐藏入口）记得在进去前吸收掉上方的剑士特技，进入后先用剑士特技将砖块毁去（向上贴近砖块，然后下拉后挥剑即可）。注意一定要留下这个火系特技的小怪物，吸收特技到左边喷火然后就有一个星星会出来帮你拉引线，然后点火然后立即飞入大炮即可。按下开关出现斩人的小游戏舞台。

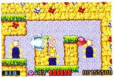




5-6 在很多轮胎的场景时，一次吸入两个，会随机的抽取一个特技（这个也是以后会经常用到的小技巧），这里大家一定要得到锤子特技（HAMMER）或者是飞碟特技（UFO），因为后面的隐藏关需要这两个特技才能打开。然后在下一个场景的平台上会看见一个入口，进去后用锤子或者是UFO的必杀



蓄力炮把砖块都干掉，注意一定要蓄满才行，进去后踩下开关出现转移场。

6-1 到第二场景刚刚开始的右边会有两个小怪，注意要赶快下去吸收两个后开始抽取特技，一定要得到锤子特技（HAMMER）或者石头特技（STONE），然后前方的平台上有个入口，进入后会看到左边是一个1UP，右边是一个加血的蕃茄，打破挡路的铁块后进入即可看到隐藏开关！出现博物馆。




6-2 用剑士特技打开炸弹后会出现第一个入口，进去后吸取石头特技（STONE），取得1UP。然后在下一个场景中进入中间的门，用锤子特技钉下木桩，进入后就可看到隐藏开关。按下机关后出现斗技场




6-3 从屋下面的入口进去打猩猩，打完大猩猩后，吸收他的能力锤子特技（HAMMER），爬上楼梯后将右边的铁砖打破，然后向下走到右边用锤子打破炸弹砖块，



当然不要漏掉了上面的加血道具，出去后有3个门，取得激光反射特技（LASER）后从右边的门进去利用反射打开入口，进去后踩下开关即可！

6-4 在第2个场景的水下关卡里面，右下角有隐藏关卡的入口，进入踩下开关。会出现彩虹滑道，另外这个小关卡里面有4个1UP，大家不要漏掉了啊！



6-5 在图示的场景中开始的火焰特技一定要学到，然后打开炸弹砖块，点燃引线，然后飞上去后把右边的炸弹砖块打破后进入炸弹即可，踩下开关，出现斩人游戏。




6-6 吸取刚出现的第一个场景的两个喜欢聚集在一起的电系怪物抽取到锤子特技（HAMMER）或者是飞碟特技（UFO），然后在图示位置跳下后向左飞行，会有个地方有铁砖块，用锤子特技或UFO特技的蓄力炮打破，进入踩下开关出现转移场。




7-1 在一个很多砖块的场景中，在快出场景的入口的前方，按图所示吸收左边的火球特技（BURNING），然后升到顶后不断地利用火球特技进行冲击即可打破挡路的冰砖了，踩下开关进入丢炸弹游戏。






7-6 如图所示左边的小月亮可以进去，踩下开关后出现转移场。

相信有了上面的解析，大家达到100%的完成度已不再有问题，如果实在达不成，请仔细观察。记住一点，如果某个舞台有隐藏机关没有踩到，它的门就仍然是红色。

当达到100%的完成度后，重新开始游戏时会出现专家模式（エキストラ），卡比的体力值只有3格。如果将专家模式100%爆机，那么迷你游戏会追加一个，你可以控制第6关的BOSS挑战所有关卡，这个家伙不能变身，体力只有3格，只会使用剑，而且游戏不能存档，只有一口气打穿才行。



《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》全妖怪图鉴

No	名前	分類	たかさ	おもさ
№001	キモリ	もりトカゲポケモン	0.5m	5.0kg
№002	ジュプトル	もりトカゲポケモン	0.9m	21.6kg
№003	ジュカイン	みつりんポケモン	1.7m	52.2kg
№004	アチャモ	ひよこポケモン	0.4m	2.5kg
№005	ワカシャモ	わかどりポケモン	0.9m	19.5kg
№006	バシャーモ	もうかポケモン	1.9m	52.0kg
№007	ミズゴロウ	ぬまうおポケモン	0.4m	7.6kg
№008	ヌマクロー	ぬまうおポケモン	0.7m	28.0kg
№009	ラグラージ	ぬまうおポケモン	1.5m	81.9kg
№010	ポチエナ	かみつきポケモン	0.5m	13.6kg
№011	グラエナ	かみつきポケモン	1.0m	37.0kg
№012	ジグザグマ	まめだぬきポケモン	0.4m	17.5kg
№013	マッスグマ	とっしんポケモン	0.5m	32.5kg
№014	ケムッソ	いもむしポケモン	0.3m	3.6kg
№015	カラサリス	さなぎポケモン	0.6m	10.0kg
№016	アゲハント	ちょうちょポケモン	1.0m	28.4kg
№017	マユルド	さなぎポケモン	0.7m	11.5kg
№018	ドクケイル	どくがポケモン	1.2m	31.6kg
№019	ハスボー	うきくさポケモン	0.5m	2.6kg
№020	ハスブレロ	ようきポケモン	1.2m	32.5kg
№021	ルンパッパ	のうてんきポケモン	1.5m	55.0kg
№022	タネボー	どんぐりポケモン	0.5m	4.0kg
№023	コノハナ	いじわるポケモン	1.0m	28.0kg
№024	ダーテング	よこしまポケモン	1.3m	59.6kg
№025	スバメ	こつばめポケモン	0.3m	2.3kg
№026	オオスバメ	つばめポケモン	0.7m	19.8kg
№027	キャモメ	うみねこポケモン	0.6m	9.5kg
№028	ペリッパー	みずどりポケモン	1.2m	28.0kg
№029	ラルトス	きもちポケモン	0.4m	6.6kg
№030	キルリア	かんじょうポケモン	0.8m	20.2kg
№031	サーナイト	ほうようポケモン	1.6m	48.4kg
№032	アメタマ	あめんぼポケモン	0.5m	1.7kg
№033	アメモース	めだまポケモン	0.8m	3.6kg
№034	キノココ	きのこポケモン	0.4m	4.5kg
№035	キノガッサ	きのこポケモン	1.2m	39.2kg
№036	ナマケロ	なまけものポケモン	0.8m	24.0kg
№037	ヤルキモノ	あばれザルポケモン	1.4m	46.5kg
№038	ケッキング	ものぐさポケモン	2.0m	130.5kg
№039	ケーシィ	ねんりきポケモン	0.9m	19.5kg
№040	ユンゲラー	ねんりきポケモン	1.3m	56.5kg
№041	フーディン	ねんりきポケモン	1.5m	48.0kg
№042	ツチニン	したづみポケモン	0.5m	5.5kg
№043	テッカニン	しのびポケモン	0.8m	12.0kg
№044	ヌケニン	ぬけがらポケモン	0.8m	1.2kg
№045	ゴニョニョ	ささやきポケモン	0.6m	16.3kg
№046	ドゴーム	おおごえポケモン	1.0m	40.5kg
№047	バクオング	そうおんポケモン	1.5m	84.0kg
№048	マクノシタ	こんじょうポケモン	1.0m	86.4kg
№049	ハリテヤマ	つっぱりポケモン	2.3m	253.8kg
№050	トサキント	きんぎょポケモン	0.6m	15.0kg
№051	アズマオウ	きんぎょポケモン	1.3m	39.0kg
№052	コイキング	さかなポケモン	0.9m	10.0kg
№053	ギャラドス	きょうあくポケモン	6.5m	235.0kg
№054	ルリリ	みずたまポケモン	0.2m	2.0kg
№055	マリル	みずねずみポケモン	0.4m	8.5kg
№056	マリルリ	みずうさぎポケモン	0.8m	28.5kg
№057	イシツブテ	がんせきポケモン	0.4m	20.0kg
№058	ゴローン	がんせきポケモン	1.0m	105.0kg
№059	ゴローニャ	メガトンポケモン	1.4m	300.0kg
№060	ノズパス	コンパスポケモン	1.0m	97.0kg

No.061 エネコ
こねこポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 11.0kg

No.062 エネコロロ
おすましポケモン
たかさ 1.1m
おもさ 32.6kg

No.063 ズバット
こうもりポケモン
たかさ 0.8m
おもさ 7.5kg

No.064 ゴルバット
こうもりポケモン
たかさ 1.6m
おもさ 55.0kg

No.065 クロバット
こうもりポケモン
たかさ 1.8m
おもさ 75.0kg

No.066 メノクラゲ
くらげポケモン
たかさ 0.9m
おもさ 45.5kg

No.067 ドククラゲ
くらげポケモン
たかさ 1.6m
おもさ 55.0kg

No.068 ヤミラミ
くらやみポケモン
たかさ 0.5m
おもさ 11.0kg

No.069 クチート
あざむきポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 11.5kg

No.070 ココドラ
てつヨロイポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 60.0kg

No.071 コドラ
てつヨロイポケモン
たかさ 0.9m
おもさ 120.0kg

No.072 ボスゴドラ
てつヨロイポケモン
たかさ 2.1m
おもさ 360.0kg

No.073 ワンリキー
かいりきポケモン
たかさ 0.8m
おもさ 19.5kg

No.074 ゴーリキー
かいりきポケモン
たかさ 1.5m
おもさ 70.5kg

No.075 カイリキー
かいりきポケモン
たかさ 1.6m
おもさ 130.0kg

No.076 アサナン
めいそうポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 11.2kg

No.077 チャーレム
めいそうポケモン
たかさ 1.3m
おもさ 31.5kg

No.078 ラクライ
いなずまポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 15.2kg

No.079 ライボルト
ほうでんポケモン
たかさ 1.5m
おもさ 40.2kg

No.080 プラスル
おうえんポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 4.2kg

No.081 マイナン
おうえんポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 4.2kg

No.082 コイル
じしゃくポケモン
たかさ 0.3m
おもさ 6.0kg

No.083 レアコイル
じしゃくポケモン
たかさ 1.0m
おもさ 60.0kg

No.084 ビリリダマ
ボールポケモン
たかさ 0.5m
おもさ 10.4kg

No.085 マルマイン
ボールポケモン
たかさ 1.2m
おもさ 66.6kg

No.086 バルビート
ほたるポケモン
たかさ 0.7m
おもさ 17.7kg

No.087 イルミーゼ
ほたるポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 17.7kg

No.088 ナゾノクサ
ざっそうポケモン
たかさ 0.5m
おもさ 5.4kg

No.089 クサイハナ
ざっそうポケモン
たかさ 0.8m
おもさ 8.6kg

No.090 ラフレシア
フラワーポケモン
たかさ 1.2m
おもさ 18.6kg

No.091 キレイハナ
フラワーポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 5.8kg

No.092 ドードー
ふたごどりポケモン
たかさ 1.4m
おもさ 39.2kg

No.093 ドードリオ
みつごどりポケモン
たかさ 1.8m
おもさ 85.2kg

No.094 ロゼリア
いばらポケモン
たかさ 0.3m
おもさ 2.0kg

No.095 ゴクリン
いぶくろポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 10.3kg

No.096 マルノーム
どくぶくろポケモン
たかさ 1.7m
おもさ 80.0kg

No.097 キバニア
どうもうポケモン
たかさ 0.8m
おもさ 20.8kg

No.098 サメハダー
きょうぼうポケモン
たかさ 1.8m
おもさ 88.8kg

No.099 ホエルコ
たまくじらポケモン
たかさ 2.0m
おもさ 130.0kg

No.100 ホエルオー
うきくじらポケモン
たかさ 14.5m
おもさ 398.0kg

No.101 ドンメル
どんかんポケモン
たかさ 0.7m
おもさ 24.0kg

No.102 バクーダ
ふんかポケモン
たかさ 1.9m
おもさ 220.0kg

No.103 マグマッグ
ようがんポケモン
たかさ 0.7m
おもさ 35.0kg

No.104 マグカルゴ
ようがんポケモン
たかさ 0.8m
おもさ 55.0kg

No.105 コータス
せきたんポケモン
たかさ 0.5m
おもさ 80.4kg

No.106 ベトベター
ヘドロポケモン
たかさ 0.9m
おもさ 30.0kg

No.107 ベトベトン
ヘドロポケモン
たかさ 1.2m
おもさ 30.0kg

No.108 ドガース
どくガスポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 1.0kg

No.109 マタドガス
どくガスポケモン
たかさ 1.2m
おもさ 9.5kg

No.110 バネブー
とびはねポケモン
たかさ 0.7m
おもさ 30.6kg

No.111 ブーピッグ
あやつりポケモン
たかさ 0.9m
おもさ 71.5kg

No.112 サンド
ねずみポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 12.0kg

No.113 サンドパン
ねずみポケモン
たかさ 1.0m
おもさ 29.5kg

No.114 パッチール
ぶちパンダポケモン
たかさ 1.1m
おもさ 5.0kg

No.115 エアームド
よろいどりポケモン
たかさ 1.7m
おもさ 50.5kg

No.116 ナックラー
ありじごくポケモン
たかさ 0.7m
おもさ 15.0kg

No.117 ビブラーバ
しんどうポケモン
たかさ 1.1m
おもさ 15.3kg

No.118 フライゴン
せいれいポケモン
たかさ 2.0m
おもさ 82.0kg

No.119 サボネア
サボテンポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 51.3kg

No.120 ノクタス
カカシぐさポケモン
たかさ 1.3m
おもさ 77.4kg

No.121 チルット
わたどりポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 1.2kg

No.121 チルット
わたどりポケモン
たかさ 0.4m
おもさ 1.2kg

No.122 チルタリス
ハミングポケモン
たかさ 1.1m
おもさ 20.6kg

No.124 ハブネーク
キバへびポケモン
たかさ 2.7m
おもさ 52.5kg

№125	ルナトーン	いんせきポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 168.0kg
№126	ソルロック	いんせきポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 154.0kg
№127	ドジョッチ	ひげうおポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 1.9kg
№128	ナマズン	ひげうおポケモン	たかさ 0.9m	おもさ 23.6kg
№129	ヘイガニ	ごろつきポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 11.5kg
№130	シザリガー	ならずものポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 32.8kg
№131	ヤジロン	どぐうポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 21.5kg
№132	ネンドール	どぐうポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 108.0kg
№133	リリーラ	ウミユリポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 23.8kg
№134	ユレイドル	いわつぼポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 60.4kg
№135	アノプス	むかしエビポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 12.5kg
№136	アーマルド	かっちゅうポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 68.2kg
№137	ププリン	ふうせんポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 1.0kg
№138	プリン	ふうせんポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 5.5kg
№139	プクリン	ふうせんポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 12.0kg
№140	ヒンバス	さかなポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 7.4kg
№141	ミロカロス	いつくしみポケモン	たかさ 6.2m	おもさ 162.0kg
№142	ポワルン	てんきポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 0.8kg
№143	ヒトデマン	ほしがたポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 34.5kg
№144	スターミー	なぞのポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 80.0kg
№145	カクレオン	いろへんげポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 22.0kg
№146	カゲボウズ	にんぎょうポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 2.3kg
№147	ジュペッタ	ぬいぐるみポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 12.5kg
№148	ヨマワル	おむかえポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 15.0kg
№149	サマヨール	てまねきポケモン	たかさ 1.6m	おもさ 30.6kg
№150	トロピウス	フルーツポケモン	たかさ 2.0m	おもさ 100.0kg
№151	チリーン	ふうりんポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 1.0kg
№152	アブソル	わざわいポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 47.0kg
№153	ロコン	きつねポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 9.9kg
№154	キュウコン	きつねポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 19.9kg
№155	ピチュー	こねずみポケモン	たかさ 0.3m	おもさ 2.0kg
№156	ピカチュウ	ねずみポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 6.0kg
№157	ライチュウ	ねずみポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 30.0kg
№158	コダック	あひるポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 19.6kg
№159	ゴルダック	あひるポケモン	たかさ 1.7m	おもさ 76.6kg
№160	ソーナノ	ほがらかポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 14.0kg
№161	ソーナンス	がまんポケモン	たかさ 1.3m	おもさ 28.5kg
№162	ネイティ	ことりポケモン	たかさ 0.2m	おもさ 2.0kg
№163	ネイティオ	せいれいポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 15.0kg
№164	キリンリキ	くびながポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 41.5kg
№165	ゴマゾウ	ながはなポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 33.5kg
№166	ドンファン	よろいポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 120.0kg
№167	カイロス	くわがたポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 55.0kg
№168	ヘラクロス	1ぽんづのポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 54.0kg
№169	サイホーン	とげとげポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 115.0kg
№170	サイドン	ドリルポケモン	たかさ 1.9m	おもさ 120.0kg
№171	ユキワラシ	ゆきかさポケモン	たかさ 0.7m	おもさ 16.8kg
№172	オニゴーリ	がんめんポケモン	たかさ 1.5m	おもさ 256.5kg
№173	タマザラシ	てたたきポケモン	たかさ 0.8m	おもさ 39.5kg
№174	トドグラー	たままわしポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 87.6kg
№175	トドゼルガ	こおりわりポケモン	たかさ 1.4m	おもさ 150.6kg
№176	パールル	2まいがいポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 52.5kg
№177	ハンテール	しんかいポケモン	たかさ 1.7m	おもさ 27.0kg
№178	サクラビス	なんかいポケモン	たかさ 1.8m	おもさ 22.6kg
№179	ジーランス	ちょうじゅポケモン	たかさ 1.0m	おもさ 23.4kg
№180	サニーゴ	さんごポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 5.0kg
№181	チョンチー	あんこうポケモン	たかさ 0.5m	おもさ 12.0kg
№182	ランターン	ライトポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 22.5kg
№183	ラブカス	ランデブーポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 8.7kg
№184	タッツー	ドラゴンポケモン	たかさ 0.4m	おもさ 8.0kg
№185	シードラ	ドラゴンポケモン	たかさ 1.2m	おもさ 25.0kg
№186	キングドラ	ドラゴンポケモン	たかさ 1.8m	おもさ 152.0kg
№187	タツベイ	いしあたまポケモン	たかさ 0.6m	おもさ 42.1kg
№188	コモルー	にんたいポケモン	たかさ 1.1m	おもさ 110.5kg

No.	名前	分類	たかさ	おもさ
№189	ボーマンダ	ドラゴンポケモン	1.5m	102.6kg
№190	ダンバル	てっきゅうポケモン	0.6m	95.2kg
№191	メタング	てつツメポケモン	1.2m	202.5kg
№192	メタグロス	てつあしポケモン	1.6m	550.0kg
№193	レジロック	いわやまポケモン	1.7m	230.0kg
№194	レジアイス	ひょうざんポケモン	1.8m	175.0kg
№195	レジスチル	くろがねポケモン	1.9m	205.0kg
№196	ラティアス	むげんポケモン	1.4m	40.0kg
№197	ラティオス	むげんポケモン	2.0m	60.0kg
№198	カイオーガ	かいていポケモン	4.5m	352.0kg
№199	グラードン	たいりくポケモン	3.5m	950.0kg
№200	レックウザ	てんくうポケモン	7.0m	206.5kg
№201	ジラーチ	ねがいごとポケモン	0.3m	1.1kg
№202	デオキシス	DNAポケモン	1.7m	60.8kg
№203	フシギダネ	たねポケモン	0.7m	6.9kg
№204	フシギソウ	たねポケモン	1.0m	13.0kg
№205	フシギバナ	たねポケモン	2.0m	100.0kg
№206	ヒトカゲ	とかげポケモン	0.6m	8.5kg
№207	リザード	かえんポケモン	1.1m	19.0kg
№208	リザードン	かえんポケモン	1.7m	90.5kg
№209	ゼニガメ	かめのこポケモン	0.5m	9.0kg
№210	カメール	かめポケモン	1.0m	22.5kg
№211	カメックス	こうらポケモン	1.6m	85.5kg
№212	キャタピー	いもむしポケモン	0.3m	2.9kg
№213	トランセル	さなぎポケモン	0.7m	9.9kg
№214	バタフリー	ちょうちょポケモン	1.1m	32.0kg
№215	ビードル	けむしポケモン	0.3m	3.2kg
№216	コクーン	さなぎポケモン	0.6m	10.0kg
№217	スピアー	どくばちポケモン	1.0m	29.5kg
№218	ポッポ	ことりポケモン	0.3m	1.8kg
№219	ピジョン	とりポケモン	1.1m	30.0kg
№220	ピジョット	とりポケモン	1.5m	39.5kg
№221	コラッタ	ねずみポケモン	0.3m	3.5kg
№222	ラッタ	ねずみポケモン	0.7m	18.5kg
№223	オニスズメ	ことりポケモン	0.3m	2.0kg
№224	オニドリル	くちばしポケモン	1.2m	38.0kg
№225	アーボ	へびポケモン	2.0m	6.9kg
№226	アーボック	コブラポケモン	3.5m	65.0kg
№227	ニドラン♀	どくばりポケモン	0.4m	7.0kg
№228	ニドリーナ	どくばりポケモン	0.8m	20.0kg
№229	ニドクイン	ドリルポケモン	1.3m	60.0kg
№230	ニドラン♂	どくばりポケモン	0.5m	9.0kg
№231	ニドリーノ	どくばりポケモン	0.9m	19.5kg
№232	ニドキング	ドリルポケモン	1.4m	62.0kg
№233	ピッピ	ようせいポケモン	0.6m	7.5kg
№234	ピクシー	ようせいポケモン	1.3m	40.0kg
№235	パラス	きのこポケモン	0.3m	5.4kg
№236	パラセクト	きのこポケモン	1.0m	29.5kg
№237	コンパン	こんちゅうポケモン	1.0m	30.0kg
№238	モルフォン	どくがポケモン	1.5m	12.5kg
№239	ディグダ	もぐらポケモン	0.2m	0.8kg
№240	ダグトリオ	もぐらポケモン	0.7m	33.3kg
№241	ニャース	ばけねこポケモン	0.4m	4.2kg
№242	ペルシアン	シャムネコポケモン	1.0m	32.0kg
№243	マンキー	ぶたざるポケモン	0.5m	28.0kg
№244	オコリザル	ぶたざるポケモン	1.0m	32.0kg
№245	ガーディ	こいぬポケモン	0.7m	19.0kg
№246	ウインディ	でんせつポケモン	1.9m	155.0kg
№247	ニョロモ	おたまポケモン	0.6m	12.4kg
№248	ニョロゾ	おたまポケモン	1.0m	20.0kg
№249	ニョロボン	おたまポケモン	1.3m	54.0kg
№250	マダツボミ	フラワーポケモン	0.7m	4.0kg
№251	ウツドン	ハエとりポケモン	1.0m	6.4kg
№252	ウツボット	ハエとりポケモン	1.7m	15.5kg

No	なまえ	ぶんるい	たかさ	おもさ
№253	ポニータ	ひのうまポケモン	1.0m	30.0kg
№254	ギャロップ	ひのうまポケモン	1.7m	95.0kg
№255	ヤドン	まぬけポケモン	1.2m	36.0kg
№256	ヤドラン	やどかりポケモン	1.6m	78.5kg
№257	カモネギ	かるがもポケモン	0.8m	15.0kg
№258	パウワウ	あしかポケモン	1.1m	90.0kg
№259	ジュゴン	あしかポケモン	1.7m	120.0kg
№260	シェルダー	2まいがいポケモン	0.3m	4.0kg
№261	パルシェン	2まいがいポケモン	1.5m	132.5kg
№262	ゴース	ガスじょうポケモン	1.3m	0.1kg
№263	ゴースト	ガスじょうポケモン	1.6m	0.1kg
№264	ゲンガー	シャドーポケモン	1.5m	40.5kg
№265	イワーク	いわへびポケモン	8.8m	210.0kg
№266	スリープ	さいみんポケモン	1.0m	32.4kg
№267	スリーパー	さいみんポケモン	1.6m	75.6kg
№268	クラブ	さわがにポケモン	0.4m	6.5kg
№269	キングラー	はさみポケモン	1.3m	60.0kg
№270	タマタマ	たまごポケモン	0.4m	2.5kg
№271	ナッシー	やしのみポケモン	2.0m	120.0kg
№272	カラカラ	こどくポケモン	0.4m	6.5kg
№273	ガラガラ	ほねずきポケモン	1.0m	45.0kg
№274	サワムラー	キックポケモン	1.5m	49.8kg
№275	エビワラー	パンチポケモン	1.4m	50.2kg
№276	ベロリンガ	なめまわしポケモン	1.2m	65.5kg
№277	ラッキー	たまごポケモン	1.1m	34.6kg
№278	モンジャラ	ツルじょうポケモン	1.0m	35.0kg
№279	ガルーラ	おやこポケモン	2.2m	80.0kg
№280	バリヤード	バリアーポケモン	1.3m	54.5kg
№281	ストライク	かまきりポケモン	1.5m	56.0kg
№282	ルージュラ	ひとがたポケモン	1.4m	40.6kg
№283	エレブー	でんげきポケモン	1.1m	30.0kg
№284	ブーバー	ひふきポケモン	1.3m	44.5kg
№285	ケンタロス	あばれうしポケモン	1.4m	88.4kg
№286	ラプラス	のりものポケモン	2.5m	220.0kg
№287	メタモン	へんしんポケモン	0.3m	4.0kg
№288	イーブイ	しんかポケモン	0.3m	6.5kg
№289	シャワーズ	あわはきポケモン	1.0m	29.0kg
№290	サンダース	かみなりポケモン	0.8m	24.5kg
№291	ブースター	ほのおポケモン	0.9m	25.0kg
№292	ポリゴン	バーチャルポケモン	0.8m	36.5kg
№293	オムナイト	うずまきポケモン	0.4m	7.5kg
№294	オムスター	うずまきポケモン	1.0m	35.0kg
№295	カブト	こうらポケモン	0.5m	11.5kg
№296	カブトプス	こうらポケモン	1.3m	40.5kg
№297	プテラ	かせきポケモン	1.8m	59.0kg
№298	カビゴン	いねむりポケモン	2.1m	460.0kg
№299	フリーザー	れいとうポケモン	1.7m	55.4kg
№300	サンダー	でんげきポケモン	1.6m	52.6kg
№301	ファイヤー	かえんポケモン	2.0m	60.0kg
№302	ミニリュウ	ドラゴンポケモン	1.8m	3.3kg
№303	ハクリュー	ドラゴンポケモン	4.0m	16.5kg
№304	カイリュー	ドラゴンポケモン	2.2m	210.0kg
№305	ミュウツー	いでんしポケモン	2.0m	122.0kg
№306	ミュウ	しんしゅポケモン	0.4m	4.0kg
№307	チコリータ	はっぱポケモン	0.9m	6.4kg
№308	ベイリーフ	はっぱポケモン	1.2m	15.8kg
№309	メガニウム	ハーブポケモン	1.8m	100.5kg
№310	ヒノアラシ	ひねずみポケモン	0.5m	7.9kg
№311	マグマラシ	かざんポケモン	0.9m	19.0kg
№312	バクフーン	かざんポケモン	1.7m	79.5kg
№313	ワニノコ	おおあごポケモン	0.6m	9.5kg
№314	アリゲイツ	おおあごポケモン	1.1m	25.0kg
№315	オーダイル	おおあごポケモン	2.3m	88.8kg
№316	オタチ	みはりポケモン	0.8m	6.0kg

No.	名前	分類	たかさ	おもさ
№317	オオタチ	どうながポケモン	1.8m	32.5kg
№318	ホーホー	ふくろうポケモン	0.7m	21.2kg
№319	ヨルノズク	ふくろうポケモン	1.6m	40.8kg
№320	レディバ	いつつぼしポケモン	1.0m	10.8kg
№321	レディアン	いつつぼしポケモン	1.4m	35.6kg
№322	イトマル	いとはきポケモン	0.5m	8.5kg
№323	アリアドス	あしながポケモン	1.1m	33.5kg
№324	ピィ	ほしがたポケモン	0.3m	3.0kg
№325	トゲピー	はりたまポケモン	0.3m	1.5kg
№326	トゲチック	しあわせポケモン	0.6m	3.2kg
№327	メリープ	わたげポケモン	0.6m	7.8kg
№328	モココ	わたげポケモン	0.8m	13.3kg
№329	デンリュウ	ライトポケモン	1.4m	61.5kg
№330	ウソッキー	まねポケモン	1.2m	38.0kg
№331	ニョロトノ	カエルポケモン	1.1m	33.9kg
№332	ハネッコ	わたくさポケモン	0.4m	0.5kg
№333	ポポッコ	わたくさポケモン	0.6m	1.0kg
№334	ワタッコ	わたくさポケモン	0.8m	3.0kg
№335	エイパム	おながポケモン	0.8m	11.5kg
№336	ヒマナッツ	たねポケモン	0.3m	1.8kg
№337	キマワリ	たいようポケモン	0.8m	8.5kg
№338	ヤンヤンマ	うすばねポケモン	1.2m	38.0kg
№339	ウパー	みずうおポケモン	0.4m	8.5kg
№340	ヌオー	みずうおポケモン	1.4m	75.0kg
№341	エーフィ	たいようポケモン	0.9m	26.5kg
№342	ブラッキー	げっこうポケモン	1.0m	27.0kg
№343	ヤミカラス	くらやみポケモン	0.5m	2.1kg
№344	ヤドキング	おうじゃポケモン	2.0m	79.5kg
№345	ムウマ	よなきポケモン	0.7m	1.0kg
№346	アンノーン	シンボルポケモン	0.5m	5.0kg
№347	クヌギダマ	みのむしポケモン	0.6m	7.2kg
№348	フォレトス	みのむしポケモン	1.2m	125.8kg
№349	ノコッチ	つちへびポケモン	1.5m	14.0kg
№350	グライガー	とびさそりポケモン	1.1m	64.8kg
№351	ハガネール	てつへびポケモン	9.2m	400.0kg
№352	ブルー	ようせいポケモン	0.6m	7.8kg
№353	グランブル	ようせいポケモン	1.4m	48.7kg
№354	ハリーセン	ふうせんポケモン	0.5m	3.9kg
№355	ハッサム	はさみポケモン	1.8m	118.0kg
№356	ツボツボ	はっこうポケモン	0.6m	20.5kg
№357	ニューラ	かぎづめポケモン	0.9m	28.0kg
№358	ヒメグマ	こぐまポケモン	0.6m	8.8kg
№359	リングマ	とうみんポケモン	1.8m	125.8kg
№360	ウリムー	いのぶたポケモン	0.4m	6.5kg
№361	イノムー	いのししポケモン	1.1m	55.8kg
№362	テッポウオ	ふんしゃポケモン	0.6m	12.0kg
№363	オクタン	ふんしゃポケモン	0.9m	28.5kg
№364	デリバード	はこびやポケモン	0.9m	16.0kg
№365	マンタイン	カイトポケモン	2.1m	220.0kg
№366	デルビル	ダークポケモン	0.6m	10.8kg
№367	ヘルガー	ダークポケモン	1.4m	35.0kg
№368	ポリゴン2	バーチャルポケモン	0.6m	32.5kg
№369	オドシシ	おおツノポケモン	1.4m	71.2kg
№370	ドーブル	えかきポケモン	1.2m	58.0kg
№371	バルキー	けんかポケモン	0.7m	21.0kg
№372	カポエラー	さかだちポケモン	1.4m	48.0kg
№373	ムチュール	くちづけポケモン	0.4m	6.0kg
№374	エレキッド	でんきポケモン	0.6m	23.5kg
№375	ブビィ	ひだねポケモン	0.7m	21.4kg
№376	ミルタンク	ちちうしポケモン	1.2m	75.5kg
№377	ハピナス	しあわせポケモン	1.5m	46.8kg
№378	ライコウ	いかずちポケモン	1.9m	178.0kg
№379	エンテイ	かざんポケモン	2.1m	198.0kg
№380	スイクン	オーロラポケモン	2.0m	187.0kg



No381 ヨーギラス
いわはだポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 72.0kg



No382 サナギラス
だんがんポケモン
たかさ 1.2m
おもさ 152.0kg



No383 バンギラス
よろいポケモン
たかさ 2.0m
おもさ 202.0kg



No384 ルギア
せんすいポケモン
たかさ 5.2m
おもさ 216.0kg



No385 ホウオウ
にじいろポケモン
たかさ 3.8m
おもさ 199.0kg



No386 セレビィ
ときわたりポケモン
たかさ 0.6m
おもさ 5.0kg

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》究级研究

特此鸣谢☆口袋妖怪525☆专题口袋研究论坛提供资料

编：阿修罗

妖怪的隐藏数据解析

一 口袋妖怪（以下简称PM）最基本应该含有3项数值：种族值（又名特性值）、个体值与努力值。在新作中，加入了性格修正这一特殊值。

1. 种族值

PM同种族间的能力基数值。此数值决定不同种族PM之间能力值的差异。在你选择对战PM的时候，能力是首先应该考虑的地方。每种PM种族值的强弱通过战斗就可发现，在此不再赘述。

2. 个体值

PM的个体能力基数值。此数值决定同种族PM之间能力值的差异，这就是虽为同种族PM而能力值却不相同的原因所在。

3. 努力值

PM通过努力培养而得到的数值。此数值是PM最终能力值的必要补正值。这次的努力值算法与前几作的算法不同，算法相对于以前的公式要简单。各PM总的努力值上限为510，每项上限为255，也就是说各项全能的PM将不复存在，PM的能力值将更具特点，要按重点进行培养。努力值也分HP、攻击、防御、特攻、特防、速度这6项。这点与前作不同，前作是把特攻与特防视为特殊这总体一项来处理的。

努力值的获得方法如下：

①吃加能力值的药（百货大楼3楼有售）。一共可以吃51颗，每颗加10点努力值，每项最多加100点，最多只能吃10颗。不同的PM，其培养方法也不同。比如特攻型的PM，那么就可以省下攻击努力值的不吃。吃满药后努力值就达到510了，再去战斗将不会再得到努力值。如果不吃药，那么将要花大量的时间在捞努力值上。

②战斗获得。打未进化的PM努力值+1，进化后的PM努力值+2。

所以我们可以知道，最好是花上9800×51的钱去把努力值药买下来，给要培养的PM吃完再去战斗的好。以免努力值未满，到了LV100，与朋友的相比，能力相差很多，又要为了极品为了强大而重新练一只。

4. 关于性格，一共25种。影响的修正值，如下图：

性格	攻击	防御	特攻	特防	速度
さみしがり（孤独）	●	○	–	–	–
いじっぱり（固执）	●	–	○	–	–
やんちゃ（调皮）	●	–	–	○	–
ゆうかん（勇敢）	●	–	–	–	○
ずぶとい（大胆）	○	●	–	–	–
わんぱく（淘气）	–	●	○	–	–
のうてんき（无虑）	–	●	–	○	–
のんき（悠闲）	–	●	–	–	○
ひかえめ（保守）	○	–	●	–	–
おっとり（稳重）	–	○	●	–	–
うっかりや（马虎）	–	–	●	○	–
れいせい（冷静）	–	–	●	–	○
おだやか（沉着）	○	–	–	●	–
おとなしい（温顺）	–	○	–	●	–
しんちょう（慎重）	–	–	○	●	–
なまいき（狂妄）	–	–	–	●	○
おくびょう（胆小）	○	–	–	–	●
せっかち（急躁）	–	○	–	–	●
ようき（开朗）	–	–	○	–	●
むじゃき（天真）	–	–	–	○	●
てれや（害羞）	–	–	–	–	–
がんばりや（实干）	–	–	–	–	–
すなお（坦率）	–	–	–	–	–
きまぐれ（浮躁）	–	–	–	–	–
まじめ（认真）	–	–	–	–	–
注：●为修正1.1倍，○为修正0.9倍，–为不修正，即1.0倍					

决定一个PM的能力值的就是这几项数值。大家在挑选精灵时，可通过下面的计算公式计算，获得极品PM。这样才能在对战中胜过对手很多。要注意的是，在孵化或者是刚刚获得一个PM的时候，它的努力值为0。这样才能准确计算出具体的对应能力。

HP的计算方法为：努力值除以4后取整，再加上个体值以及2倍种族值；再将得出的总和乘以等级数的1/100，将得出的结果取整数部分；最

后在这个整数部分加上等级数和额外的10点就是HP值了。

HP以外的能力的计算方法为：先按照HP计算方法第一和第二步得出整数部分，再将该整数部分加上5点额外数值；所得结果乘以PM的性格修正值，这个结果的整数部分就是计算的结果了。

二 非能力的隐藏影响值的解析。

1. 捕获度

决定PM捕获机率的关键，是一项被称为“捕获度”的数值（新作中的PM捕获度正在发掘中，敬请期待）。此数值越大则此类PM越容易被捕获。这个数值是PM自身的数值，不能改变。要想增加捕获的机率，就要使用各种不同的精灵球来增加。

精灵球的种类与作用

首先，讲讲妖怪球对捕获度的影响

●妖怪球（モンスターボール）、友谊球（フレンドボール）

对捕获度无影响。只是用友谊球的话，捕获的PM初始亲密度就能达到200（通常是70）。

●超级球（スーパーボール）、狩猎球（パークボール）

捕获度×1.5。

●超高级球（ハイパーボール）

捕获度×2。

●大师球（マスターボール）

无条件捕获成功，无须任何计算公式。

计算公式

捕获成功率计算方法为：1减去对手PM当前HP和最大HP的比值的2/3的余数乘以PM的捕获度，在这个结果的基础上加上异常状态修正和额外的1点，其总和的1/256就是所求的值了。

以上公式里，“捕获度”项目包含了PM种族的“捕获度”以及各种球的修正，一定要分清！当总体捕获度超过256时，要以255计算。

异常状态的修正：对手睡眠、冰冻状态时为10，中毒、麻痹、烧伤状态时为5，除此以外均为0。

2. 技巧伤害值

详细的解说放到后面，先让大家从整体上了解一下。

㈠物理攻击技巧使用的场合：

（攻击侧的等级×0.4＋2）×技巧威力×攻击侧的攻击值÷防御侧的防御值÷50＋2）×各类修正×（217～255之间）÷255

㈡特殊攻击技巧使用的场合：

（攻击侧的等级×0.4＋2）×技巧威力×攻击侧的特攻值÷防御侧的特防值÷50＋2）×各类修正×（217～255之间）÷255

●属于物理攻击的属性：普通（ノーマル）、格斗（かくとう）、飞空（ひこう）、毒（どく）、地面（じめん）、石（いわ）、虫（むし）、幽灵（ゴースト）、钢（はがね）

●属于特殊攻击的属性：火（ほのお）、水（みず）、草（くさ）、电（でんき）、超能力（エスパー）、冰（こおり）、龙（ドラゴン）、恶（あく）

计算公式大体就是这样的，大家先记住整体公式，然后再记其中的细节，就会简单一些。

细节解说

在后文中，所指的“攻击力”和“防御力”含义按下面的意义来使用：攻击力，物理攻击技巧使用时是指“攻击值”、特殊攻击技使用时是指“特攻值”；防御力，物理攻击技巧使用时是指“防御值”、特殊攻击技使用时是指“特防值”。

金银水晶各版本间除一些特殊技能，均按下面的方法计算。

⑴计算中使用的攻击力与防御力的决定

①会心一击的时候，如果攻击侧的攻击力阶段不大于防御侧的防御力阶段，那么在计算中使用的将是辅助效果、徽章（バッジ）、反射盾（リフレクター）、光之壁（ひかりのかべ）、烧伤（やけど）状态等的影响扣除之后的攻击力和防御力。否则，用于计算中使用的攻击力和防御力将是包括上述影响效果之后的数值。

②道具“电气珠（でんきだま）”、“粗骨头（ふといホネ）”、“金属粉末（メタルパウダー）”的影响也要计算在内。

③使用技巧“自爆（じばく）”和“大爆发（だいばくはつ）”时，防御侧的防御力÷2。

注：在《金银·水晶》版里，会有当攻击力超出了1024时实际上攻击力却低于1024（编者按：虽然日方资料没指出，但据推测，攻击力上限应该是1024）的问题（俗称“数据溢出”）。这种现象在使用技巧“剑舞（つるぎのまい）”同时携带道具“粗骨头（ふといホネ）”的嘎拉嘎拉（ガラガラ）身上有可能会发生。

⑵伤害计算本体

①伤害值＝（攻击侧的LV×2÷5＋2）×威力×攻击力÷防御力÷50

②技巧属性和属性强化道具所强化的属性相一致下的场合，伤害值×1.1

③会心一击的场合，伤害值×2（关于会心一击的机率问题请参照“特殊技巧的说明”）

④伤害值整体最后＋2

⑶各种修正

①天气修正

大雨天气时水系技巧伤害值×1.5，火系技巧伤害值×0.5；艳阳天时水系技巧伤害值×0.5，火系技巧伤害值×1.5；大雨天气时技巧“太阳光束ソーラービーム”伤害值×0.5 。

②各种徽章（バッジ）修正。16种类徽章所

对应的属性的攻击伤害值上升。金银水晶版中徽章的效果如下：

持有“羽翼徽章（ウイングバッジ）”的场合，攻击力×9/8；持有“钢铁徽章（スチールバッジ）”的场合，防御力×9/8；持有“规律徽章（レギュラーバッジ）”的场合，速度×9/8；持有“冰雪徽章（アイスバッジ）”的场合，特攻×9/8；持有代表此类攻击技巧属性的徽章的场合，伤害值×9/8。

P.S.徽章的效果只能在单机游戏中的战斗时有效，通信对战时不会产生效果；状态（ステータス）画面的能力值栏中显示的能力值不包含徽章对其的影响。

③攻击侧PM的属性和技巧属性相同的场合，伤害值×1.5。

④技巧和防御侧的PM属性相克的修正（参见《游戏机实用技术》2003年1月A刊攻略别册的属性相克表）

(4)随机数

伤害值×（217～255范围之间的任意数）÷255

将以上4项计算结合所得出的最终数值就是我方给予对手的伤害。

3. 亲近度

PM对玩家的亲近程度，主要用于部分幼体的进化。新作中的亲近度与以往差不多，有大的改变，具体值在0～255之间。因为相关的PM太少且很弱在此就不再赘述了。

（文：13号天使；资料收集：RLCABC/leaf/ミユウツー）

妖怪的捕捉方法

一 个别比较重要的PM的抓法

1. 193、194和195三个幻兽机器人的抓法

(1)先到124与126之间的水路，找能潜水的地方潜下去，然后在水草中遇敌，会遇到179号的鱼，抓住；

(2)同样地点（别潜水），在水面上垂钓，能钓到99号的鱼，抓住后将其练至40级进化成鲸鱼；

(3)到132号水路，然后顺着浪往左边滑至134号水路（位置比较靠南），有一个洞能往下潜。潜入后走入深处发现奇怪代码，在代码所在处浮出；然后走到最上面的代码前，在正上方靠右一格的位置对墙壁使用挖洞（28号技能）；然后将179号的鱼放在出战位置，把99号进化后的鲸鱼放在最后，再进入，到最上方的石板中间调查，会有事件发生，接下来就可以去世界各处有六个岩石包围的岩石中抓193、194、195号了。

193号在沙漠南边，如果发生上述事件会发现中间的岩石开了个洞，进入后在正上方的石板前，往右走2格，再往下走2格，然后使用怪力技能，接下来就能进入捕捉了；

194号在105号水路靠左边一些，同上进入后，调查正上方的石板后，在原地不动2分钟左右，就能进入捕捉了。

195号在120号靠西南一些的地方，进入后，在洞的正中央使用飞天，接着就可进入捕捉。

2. 200号空之龙捉法

通关一次后来到キナギ镇，使用乘浪往右边游，一直靠上走，就会发现一座大楼，楼中的地板必须要加速自行车才能过去。到顶楼便会遇见200号空之龙，它的攻击与特攻极高，有LV70，捕捉时最好能有较高的等级。

3. 水都守护神ラティオス，ラティアス捕捉方法

条件同样也是通关一次。回到家里，观看电视会看到关于这两只神兽的新闻，然后这两只神兽便会在地图的任何一个草地或是水面上出现，但不会出现在洞窟内，红宝石版出现的是ラティオス，蓝宝石版则是ラティアス。不过它们很会逃跑，即使处于冰冻和睡眠状态。方法只有让ソーナンス抖头，它们才不会跑，或者用速度快的妖怪使用黑暗眼神也可以，当然最轻松的办法还是用大师球直接捉。

4. 让妖怪回想起以前的招数

在游戏中会得到ハートのウロコ（心之鳞片）这个道具，然后去ハジツゲ镇的一个小屋，里面就会有人让你的妖怪想起以前的招数，尤其对神兽十分有用。作为报酬在每想起一个招数后他会要一个心之鳞片，所以平时要注意收集。

5. 两种化石妖怪

在游戏中期会在沙漠里看见两块化石，但只能选择其中一块。得到后去カナズミ市的公司大楼的2楼（就是得到口袋导航仪的那座楼），找2楼的一个科学家，它会把化石变成妖怪，给他后他会叫你过一会来拿，只需要问问这楼的其他人回去就可以拿到了。

二 1～200号PM获得方法

注180、81和86、87这两对PM，无论是在红宝石还是蓝宝石都是存在的，不过在蓝宝石里，一般能遇到的是80和86，而81与87属于“罕见

品”（遇到几率不是那么高）；相反的，在红宝石里，一般能遇到的是81和87，而80和86不很好遇。

编号	名字	取得方法
001	キモリ	游戏初始PM之一
002	ジュプトル	由001在16级的时候进化而成
003	ジュカイン	由002在36级的时候进化而成
004	アチャモ	游戏初始PM之一
005	ワカシャモ	由004在16级的时候进化而成
006	バシャーモ	由005在36级的时候进化而成
007	ミズゴロウ	游戏初始PM之一
008	ヌマクロー	由007在16级的时候进化而成
009	ラグラージ	由008在36级的时候进化而成
010	ポチエナ	游戏初期的那些草地都能遇到，如101，102，103道路
011	グラエナ	由010在18级的时候进化而成
012	ジグザグマ	同010，到处都是，游戏初期的草地里就有
013	マッスグマ	由012在20级的时候进化而成，或者在118-123道路的草地里抓
014	ケムッソ	游戏初期的草地里就有，例如101，102，104草地里
015	カラサリス	由雌性014在7级的时候进化而成，或者在トウカのもり的草地里抓
016	アゲハント	由015在10级的时候进化而成
017	マユルド	由雄性014在7级的时候进化而成，或者在トウカのもり的草地里抓
018	ドクケイル	由017在10级的时候进化而成
019	ハスボー	在102道路和114道路的草地里抓（仅在蓝宝石版出现）
020	ハスブレロ	由019在14级的时候进化而成，或者在114道路的草地里抓
021	ルンパッパ	对020使用みずのいし进化而成
022	タネボー	在红宝石里的102道路草地里抓（仅在红宝石版出现）
023	コノハナ	由022在14级的时候进化而成
024	ダーテング	对023使用リ—フのいし进化而成
025	スバメ	在104，115和116道路以及トウカのもり的草地里抓
026	オオスバメ	由025在22级的时候进化而成，或者在115道路的草地里抓
027	キャモメ	大部分地区草地和全区域海面上都有
028	ペリッパー	同027，或者由027在25级的时候进化而成
029	ラルトス	在102道路的草地里（遇到的几率比较低）
030	キルリア	由029在20级的时候进化而成
031	サーナイト	由030在30级的时候进化而成
032	アメタマ在	102道路的草地里（还有许多地方），晚上才会出现，遇到几率也比较低
033	アメモース	由032在22级的时候进化而成
034	キノココ	在トウカのもり的草地里抓
035	キノガッサ	由034在23级的时候进化而成
036	ナマケロ	在トウカのもり森林右上部的草地里抓，在104号路过了森林入口的草地上以及整个森林里也能遇到，出现几率小
037	ヤルキモノ	由036在18级的时候进化而成
038	ケッキング	由037在36级的时候进化而成
039	ケーシィ	在106道路上的いしのどうくつ里抓
040	ユンゲラー	由039在16级的时候进化而成
041	フーディン	将040进行通信后进化而成
042	ツチニン	在116道路的草地里抓
043	テッカニン	由042在20级的时候进化而成
044	ヌケニン	在042进化成043的时候，会自动生成，注意队伍里要空一个位置
045	ゴニョニョ	在116道路的草地里抓，或者チャンピオンロード里抓
046	ドゴーム	由045在20级的时候进化而成
047	バクオング	由046在40级的时候进化而成
048	マクノシタ	在いしのどうくつ或者チャンピオンロード里抓，或者在カナズミ市会馆旁边的屋子里用ナマクロ(036号)与小孩交换得到
049	ハリテヤマ	由048在24级的时候进化而成，或者在チャンピオンロード里抓
050	トサキント	很多有水的地方都可以用鱼杆钓到，例如102道路上的
051	アズマオウ	由050在33级的时候进化而成，或者在狩猎区有水的地方用鱼杆钓
052	コイキング	能用钓杆的地方基本都有
053	ギャラドス	由052在20级的时候进化而成，或在ルネシティ镇的水面用高级鱼杆钓
054	ルリリ	由雌性055或056号带着うしおのおこう孵化而得
055	マリル	大部分内陆有水的地方都有，例如102道路的水面上就有（不是用钓杆，直接遇敌）
056	マリルリ	由055在18级的时候进化而成
057	イシツブテ	有小石块的地方，将石头用技能消除后都能有一定机会遇到
058	ゴローン	由057在25级的时候进化而成
059	ゴローニャ	用058进行通信进化而成
060	ノズパス	在106道路上的いしのどうくつ里抓，里头有几块岩石，用特技消除后会有一定几率遇到
061	エネコ	在116道路的草地里抓
062	エネコロロ	对061使用つきのいし后进化而成
063	ズバット	除そらのはしら外，大部分洞窟里都有，例如いしのどうくつ
064	ゴルバット	由063在22级的时候进化而成，或者除いしのどうくつ外，大部分洞窟里都有，例如そらのはしら
065	クロバット	与064有着一定的亲密度后进化而成（多出来战斗可以增加亲密度，最快进化为LV23）
066	メノクラゲ	大部分海面上都可以遇到，也是属于到处到是的类型
067	ドククラゲ	由066在30级的时候进化而成，或者在108水路的船里，有水的房间里用中级鱼杆钓得
068	ヤミラミ	在いしのどうくつ，そらのはしら，ルネシティ镇与チャンピオンロード四个洞窟里都有（仅在蓝宝石版出现）
069	クチート	在いしのどうくつ，そらのはしら，ルネシティ镇与チャンピオンロード四个洞窟里都有（仅在红宝石版出现）
070	ココドラ	在106道路上的いしのどうくつ或チャンピオンロード里抓
071	コドラ	由070在32级的时候进化而成，或在チャンピオンロード里抓
072	ボスゴドラ	由071在42级的时候进化而成
073	ワンリキー	在112道路上抓，或者在112道路上デコボコさんどう的草地里抓
074	ゴーリキー	由073在28级的时候进化而来
075	カイリキー	用074进行通信进化而来

076	アサナン	在チャンピオンロード里或者122道路上的おくりびやま的草地（后山会生雾的那一片）里抓
077	チャーレム	由076在37级的时候进化而成，或者在チャンピオンロード里抓
078	ラクライ	在110和118道路的草地里抓
079	ライボルト	由078在26级的时候进化而成，或者在118道路的草地里抓
080	プラスル	在110道路的草地里抓
081	マイナン	在110道路的草地里抓
082	コイル	在110道路水上的ニューキンセッ里抓（需在解决了第四个GYM后，在自行车店附近找一个老人拿了钥匙后才可以进入）
083	レアコイル	同082，或由082在30级的时候进化而成
084	ビリリダマ	同082
085	マルマイン	同082，或由084在30级的时候进化而成
086	バルビート	在117道路的草地里
087	イルミーゼ	在117道路的草地里
088	ナゾノクサ	狩猎区，110道路，117，119～123道路的草地里都有
089	クサイハナ	由088在21级的时候进化而成
090	ラフレシア	对089使用リーフのいし后进化而成
091	キレイハナ	对089使用たいようのいし后进化而成
092	ドードー	狩猎区内多处草地里可以遇到，最靠近门口的那一片草地里就有
093	ドードリオ	由092在31级的时候进化而成，或者在狩猎区的草地里抓（用加速自行车冲上左上的坡后，上方的草地中）
094	ロゼリア	117道路的草地里抓
095	ゴクリン	110道路的草地里抓
096	マルノーム	由095在26级的时候进化而成
097	キバニア	在118道路的湖上用鱼杆钓（瀑布下就有）
098	サメハダー	由097在30级的时候进化而成，或者在124～134水路上用高级鱼杆钓得
099	ホエルコ	可以于105～109，124～134水路与众多内陆湖泊上用鱼杆钓得
100	ホエルオー	由099在40级的时候进化而成，或者在129水路上用高级鱼杆钓得
101	ドンメル	在112道路上抓，或者在112道路上デコボコさんどう的草地里抓
102	バクーダ	由101在33级的时候进化而成
103	マグマッグ	在112道路上的ほのおのぬけみち洞里抓
104	マグカルゴ	由103在38级的时候进化而成
105	コータス在	112道路上的ほのおのぬけみち洞里抓
106	ベトベター	在112道路上的ほのおのぬけみち洞里抓
107	ベトベトン	由106在38级的时候进化而成
108	ドガース	在112道路上的ほのおのぬけみち洞里抓
109	マタドガス	由108在35级的时候进化而成
110	バネブー	在112道路上的デコボコさんどう的草地里抓
111	ブーピッグ	由110在32级的时候进化而成
112	サンド	在111道路的沙漠或者113道路的草地里抓
113	サンドパン	由112在22级的时候进化而成
114	パッチール	在113道路的草地里抓
115	エアームド	在113道路的沙漠里抓
116	ナックラー	在111道路的草地里抓
117	ビブラーバ	由116在35级的时候进化而成
118	フライゴン	由117在45级的时候进化而成
119	サボネア	在111道路的沙漠里抓
120	ノクタス	由119在32级的时候进化而成
121	チルット	在114或115道路的草地里抓

122	チルタリス	由121在35级的时候进化而成，或者在131道路附近的そらのはしら里抓（抓200号的那个洞）
123	ザングース	在114道路的草地里抓（只有红宝石里有）
124	ハブネーク	在114道路的草地里抓（只有蓝宝石里有）
125	ルナトーン	在115道路上的りゅうせいのたき（洞窟）里抓（只有蓝宝石有）
126	ソルロック	在115道路上的りゅうせいのたき（洞窟）里抓（只有红宝石有）
127	ドジョッチ	在りゅうせいのたき，チャンピオンロード洞窟中的水道上钓，或者在111，114，120水道上钓
128	ナマズン	在りゅうせいのたき，チャンピオンロード洞窟中的水道上钓，或者由127在30级的时候进化而成
129	ヘイガニ	在102和117道路上的水道上钓得
130	シザリガー	由129在30级的时候进化而成
131	ヤジロン	在111道路的沙漠里抓
132	ネンドール	由130在36级的时候进化而成，或者在131道路附近的そらのはしら里抓（抓200号的那个洞）
133	リリーラ	在111道路上的沙漠上部，取得ねっこのカセキ，然后交给カナズミ市公司大楼的科学家孵化，和135号只能任选其一
134	ユレイドル	由133在40级的时候进化而来
135	アノプス	在111道路上的沙漠上部，取得ツメのカセキ，然后交给カナズミ市公司大楼的科学家孵化，和133号只能任选其一
136	アーマルド	由135在40级的时候进化而来
137	ププリン	由一雄一雌两个138配种生下蛋后，孵化而来
138	プリン	在115道路的草地里（在115道路的海边用乘浪往上一直走，在最上部的陆地可以看到一片草地）
139	プクリン	对138使用つきのいし进化而成
140	ヒンバス	在119道路的瀑布下用中级鱼杆钓（几率非常之小）
141	ミロカロス	使140的美丽度达到170，升一级后便会进化而成
142	ポワルン	完成解救119道路大楼里的科学家事件后，自动获得
143	ヒトデマン	在ミナモ市（有百货大楼的那个城市）右边的岸边，用高级鱼杆钓得
144	スターミー	对143使用みずのいし进化而成
145	カクレオン	得到透视镜以后对这道路上的隐形怪物使用以后可以捕捉
146	カゲボウズ	在121和123道路的草从里，或者122水路中的おくりびやま里抓
147	ジュペッタ	由146在37级的时候进化而成，或者在131道路附近的そらのはしら里抓（抓200号的那个洞）
148	ヨマワル	在122水路中的おくりびやま里（5楼以上的地方比较多）抓
149	サマヨール	由148在37级的时候进化而成
150	トロピウス	在119道路的草地里抓
151	チリーン	在122水路中的おくりびやま的草地（后山会起雾的那一片）里抓
152	アブソル	在120道路的草地里抓
153	ロコン	在122水路中的おくりびやま的草地（后山会起雾的那一片）里抓
154	キュウコン	对153使用ぽのおのいし进化而成

155	ピチュー	由一雄一雌两只156配种生下蛋后，孵化而成
156	ピカチュウ	狩猎区内多处草地里可以遇到，最靠近门口的那一片草地里就有（遇到几率较小），或者由155进化而成（亲密度进化）
157	ライチュウ	对156使用かみなりのいし进化而成
158	コダック	狩猎区内左下角的湖泊上（使用乘浪在水面上）可以遇到
159	ゴルダック	由158在33级的时候进化而成，或在狩猎区内抓
160	ソーナノ	由フエン镇温泉旁的老奶奶送的蛋中孵化
161	ソーナンス	由160在15级的时候进化而成
162	ネイティ	狩猎区内多处草地里可以遇到，最靠近门口的那一片草地里就有
163	ネイティオ	由162在25级左右进化而成，或在狩猎区里抓
164	キリンリキ	狩猎区内多处草地里可以遇到，最靠近门口的那一片草地里就有
165	ゴマゾウ	狩猎区内多处草地里可以遇到，用跳跃自行车过右上的桥后，往上走再往左走遇到的第一片草地里就有
166	ドンファン	由165在25级左右进化而成
167	カイロス	在狩猎区左上部的草地里抓（用加速自行车冲上左上方的坡后，右上的一个湖泊附近的那片草地里就有）
168	ヘラクロス	在狩猎区右上部的草地里抓（用跳跃自行车过狩猎区里右上方的桥后，往上走，沙地下边的那块草地里就有）
169	サイホーン	在狩猎区左上部的草地里抓（必须用加速自行车冲上狩猎区里左上方的坡，遇到的第一块草地里就有）
170	サイドン	由169在42级的时候进化而成
171	ユキワラシ	125水路附近的あさせのほらあな里的底层（有冰可以滑来滑去的地方）捕抓，必须没有涨潮的时候才可以进入
172	オニゴーリ	由171在42级的时候进化而成
173	タマザラシ	在地图右上，125水路附近的あさせのほらあな里捕抓
174	トドグラー	由173在32级的时候进化而成
175	トドゼルガ	由174在44级的时候进化而成
176	パールル	124到126水路海底的水草中遇得
177	ハンテール	让176装备しんかいのキバ后通信，可以进化得到
178	サクラビス	让176装备しんかいのウロコ后通信，可以进化得到
179	ジーランス	124到126水路海底的水草中遇得（几率不是很高）
180	サニーゴ	在131水路附近的キナギ镇的一间房子里，用091号キレイハナ与屋子上方的女人交换得到，或者在129水路上用高级鱼杆钓得
181	チョンチー	124到126水路海底的水草中遇得
182	ランターン	由181在27级的时候进化而成
183	ラブカス	在128水路上用高级鱼杆钓得
184	タッツー	在132到134水路上上高级鱼杆钓得
185	シードラ	由184在32级的时候进化而成
186	キングドラ	让185装备りゅうのウロコ后通信，可以进化得到（这个道具的取得方法在187身上随机附带）
187	タツベイ	在115水路的洞里顺着洞左边的瀑布往上（要会攀瀑布），到达一个洞里，在洞里尽头的陆地上遇敌，能遇到187号
188	コモルー	由187在30级的时候进化而成
189	ボーマンダ	由188在50级的时候进化而成
190	ダンバル	通关一次后，在トクサネシティ镇左上的一间屋子里取得
191	メタング	由190在20级的时候进化而成
192	メタグロス	由191在45级的时候进化而成
193	レジロックー	见前文
194	レジアイス	同上
195	レジスチル	同上
196	ラティアスー	见前文
197	ラティオス	同上
198	カイオーガ	剧情发展到神兽逃到ルネシティ镇后，可以在ルネシティ镇的洞窟深处收得（仅在蓝宝石版出现）
199	グラードン	剧情发展到神兽逃到ルネシティ镇后，可以在ルネシティ镇的洞窟深处收得（仅在红宝石版出现）
200	レックウザ	通关一次后，在131水路上的そらのはしら顶楼抓得，途中的地上的裂缝要用加速自行车冲过去
201	ジラーチ	取得方法不明
202	デオキシス	同上

（文：星の海洋／不良牛）



《月轮》最速研究继续……

LIKY：继《游戏机实用技术》杂志上的40分通关和《掌机王》第二辑上的30分通关的极限研究后，现在易水玩友又投来了《月轮》24分通关的终极研究，令人咋舌，想不到一个《恶魔城 月轮》能够引起这么多玩家的“研究狂潮”，我们在感慨《月轮》游戏素质之高的同时，也对广大玩友这种对游戏不断钻研的精神表示佩服。特别在这个游戏“泛滥成灾”，心境越来越浮躁的今天，能够静下心来将一款游戏完完全全地玩透、研究透已经非常难得了。

其实在我们制作《掌机王》第二辑的时候就收到过易水玩友的《月轮》最速研究，当时他的成绩与王小磊玩友的成绩差不多，也在30分左右，所以没有刊登。而这次他一举将成绩提高到24分，可见研究没有止境。也欢迎大家以后能投来各种稿件，特别是这种游戏研究类稿件我们是最欣赏和欢迎的。下面顺便刊登出易水玩友的来信。



各位尊敬的小编大人好：

因为上次我给《掌机王》第二辑投的稿件还存在着太多的不足，所以这次我全部推倒重新写了一篇关于《月轮》最速通关的稿子。正如我开头的标题所述，我研究此游戏已有一年多了（因为做学生的，穷嘛……），以最速为目标也已经有半年多了。大大小小的，我“最速”通关了不下40次，现在连我的那些朋友都能在GBA上32分左右通关了。（笑）为了写好这篇稿子，我最近总结了在攻关过程中的不足，详细对待每一处要点，最后竟然能在24分就通关了！这连我也几乎不能相信，可是这毕竟是事实。所以我就一改上次投稿时的“30分通关”的题目而直接写做“24分”通关了。（此后我又反复验证了4遍，最后确定这已经是《月轮》的极限了。）

在《掌机王》第二辑发售后，我也和网上的朋友们聊过我能24分通关的事，可他们不相信，一致要求我公开方法，可见《月轮》最速通关的研究对广大玩友还有很大的吸引力的！而我也乐意这么做，因为好东西毕竟是要与大家分享的才好，这你们做编辑的最清楚不过了，不是吗？所以我再次投了这篇稿子，希望能与广大掌机玩友在《掌机王》第三辑上分享我的研究成果，还请LIKY大人多多指教呀！在下在此有礼了。

最后祝各位小编大人抬头捡到钱，低头中“黄河风采”的头等奖……总之工作顺利就好了。（笑）

锁定24分钟，《月轮》最速通关究级指南！

文：易水

若干年后，掌机族内仍流传着这样一句话：“如果说挑战极限也是一种错误的话，那么我‘掌鸡饭一族’宁愿一错再错……”（PS：所谓的“掌鸡饭一族”是从“油细鸡”的“油炒饭”推出来的^_^，是“掌机王FANS一族”的简称）



《恶魔城 月轮》自从伴随GBA一同发售以来，粗略一算已经快2年了。在这2年中，她不知陪伴着多少掌机玩家度过了多少欢乐时光，也不知让多少辛勤的掌机玩家为了达到“最速”的目标而刻苦研究了良久，每当辛勤的玩友们看到自己的成绩提高了十几秒而狂喜不已的时候，那种喜悦就是对他们最大的安慰！所以，我们不应该让探索的脚步就此停下，而是应当继续发扬“一错再错”的精神去再次发掘，研究下去！现在，就让我们来为“月轮最速通关”这个传说划上一个圆满的句号吧！

相信大家在《掌机王》第二辑上也已经看到了，现在全国的一些《月轮》高手已经研究到了30分钟通关这一在当初看

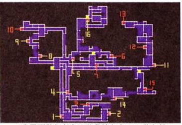
来几乎是天方夜谭似的极限时间。可是即便是如此的迅速，这时间在真正的极限面前，也只能算是个勉强及格的成绩罢了。如果此刻你内心还存在着一丝怀疑的话，那么就请继续往下看，相信最后一定会让你茅塞顿开的！

为了追求“极限”二字，我们必须要做到节约一分一秒的时间！完全无视敌兵存在和十分熟悉地图是必须的，另外不用去任何隐藏或不需去的房间，也不用吃任何加能力上限的药，甚至连打完礼拜堂的BOSS后面房间的加MP上限的药也不用吃，节约一切可以想到的时间。特别强调的是：在二周目的游戏中我们只会用到2个卡组！即变骷髅和隐身的卡组。因为在最速的目标下使用其他的卡片完全是在浪费时间，这也就意味着我们要适当放弃对某些BOSS的其他打法，诸如对付“休”，我们就要完全放弃耗时6分多钟的“毒之战术”，而采用我特别研究的最快13秒钟即可以结果休的“最终BT骷髅战术”。

下面就请大家欣赏我特意为“掌鸡饭一族”研写的究级通关三部曲吧！

Part 1 精打细算，节约每个5秒！

虽然看起来储存一次只需要短短7秒钟，而恢复一次MP更是只需要2秒钟。但是实际上我们在游戏中是不会有瞬间转移的，我们每去储存一次就必须要走一段路，中间算上行走和画面切换的时间消耗，那么每一次储存少则十几秒，多则1分钟！（例如在打休之前去储存一次就要1分2秒，而这些在用模拟器时就不会发生，因为模拟器可以随时储存）而恢复一次MP至少也要5秒钟了！所以我们必须在如何分配记录点的使用上下一番功夫！



▲我用两种颜色表示那些储存点。1：黄色的，就是文中解释不用去的储存点。2：红色的，包括文中提过的打BOSS前和必须储存的第12个储存点。另外，那些绿色的点表示传送点。

精确的说，在二周目的游戏中，我们探明的储存点有16个之多！这些储存点我是以发现的先后顺序来排列的，分别称为储存点1～16。如果储存点使用安排得好的话，我们完全可以在这上节约50秒～1分左右的时间！

以我个人的经验来说，用GBA的话必须要在打每一个BOSS前进行储存，我想各中原因也不用我再赘述了。这些纪录点顺序是：第3个，第7个，第10个，第13个，第15个和第6个。有些朋友大概不明白为什么我最后选择储存在礼拜之间的第6个储存点，这是因为这个储存点是距传送点最近的储存点了，非常方便我们去最后的几个BOSS处。准确来说我们从打休开始就要一直在这储存了！。除去这6个必须去的储存点外，我特别强调一点，我们也必须在礼拜塔的第2个储存点恢复，即顺序的第12个储存点。这是因为这以后还有很长的路，假若不在此恢复MP的话，后面的路是非常难走的！



▲就是指走这条路才会近些。

除去这必须去的7个储存点外，剩余的9个储存点我们完全可以不去恢复和纪录！这些已经经过我的反复验证，保证是可行的了。不过最开始的时候，因为MP的恢复远远比隐身所消耗的MP少得多，所以我们就尽量不使用隐身，而单单靠细微的操作来躲避敌人了！这就要求玩家要具有非常好的操作水平！

这样5秒5秒的积累下来，总的时间也是非常可观的！我们就是要做到这样争分夺秒才可以打出究级的通关时间！

Part 2 重点详解，究级邪道指南！

因为最开始游戏时的持续隐身时间只有短短的26秒，所以我们必须要删除一切不必要的MP消耗，使MP的消耗降到最低！具体来说我们必须在一通过单一敌人的身体后就马上恢复原本的状态，假如敌人的体积很大的话就变隐身通过所有的敌人后再变回来，特别指出的是变身和恢复



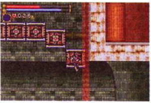
是不计入总时间的，大家大可以放心的去变！但是我不推荐使用自我伤害通过敌人的战术。这是因为受到伤害后的隐身时间只有不到0.5秒，而且受到伤害还有0.2秒左右的硬直时间！最不可取的是使用这一战术是极容易送命的！所以说这样做不但没得到多少实惠，反而带来了更大的繁琐和危险！我们应当做到的是在该使用隐身时一定使用，能用滑铲和跳跃躲避过的敌人就决不用隐身！这就全要看玩家的水平了。例如，前期做得好的话第1、2个储存点不恢复，到第3个储存点MP还会剩余3/4以上！

我们在去第2个BOSS房间的路上会经过礼拜堂之间的那个传送点，这也是整个游戏中最先可以达到的一个传送点，而这一传送点是必须探查到，各位可千万别忘了呀！虽然现在还用不上，可是等到一打完卡米拉后这一小小的细节就会带来十分大的便利。


▲就是指这个台阶了。


▲在空中挥鞭刚好可以打到第3个开关。

机械塔也是十分容易耗费时间的场所。因为随着移动目标的出现，使得跳跃的准确度显得十分重要。在这里我还是劝那些对准确度“苦手”的玩家勤于储存吧！因为在这里一旦出现大的失误，时间少则耽误几十秒，多则1分来钟！这在我们的最速通关面前是绝对不允许的！所以在此处玩家们一定要细心再细心。


▲人被卡在楼梯中间了（汗~）

打完机械塔的BOSS以后，我们就会发现有两条路供我们选择去“悠久之回廊”。一条就是从机械塔原路返回，另一条是走恶魔城的上部（即有狼和狐狸射手的那条路）。那么我们到底该选择哪一条路呢？经过我的精确计算，走上部的那条路会比从原路返回要节约30秒左右的时间，并且MP的消耗也比从原路返回少了许多。显而易见，我们绝对应该选择走恶魔城上部的那一条路。

同样，我们在打完礼拜堂的BOSS后亦有两条路去地下水路，一条是沿着“悠久之回廊”原路返回，另一条就是从礼拜堂入口处的传送点直接传送至“仪式之间”前的传送点，再向上回到地下水路（选择向下去也可以，不过就要比这样走慢个10几秒钟了），这样也可以节约30秒左右的时间。同样的，选择走这条路MP的消耗也会较少，所以我们当然会选择此路了。

下面就要提到对于这“最终极限通关”最重要的一点了！这就是被我称为“地下水路秘密”的地方了。从我以前所看见的所有有关《月轮》最速通关的攻略中，都没有见过任何一个人提到过这一点的！因为所有人都认为在地下水路这地方不会有什么能提高时间的地方，而恰恰相反的是，地下水路的这一点正是直接关系“最终极限时间”的要点！假如没有发现这一点以及下面打休的特别方法的话，那么那些号称“最速通关”就只是一厢情愿的说法了！说了这么多，那么到底我们该如何去做呢？

具体做法就是：在打完地下水路的第2个开关以后，我们在打第3个开关前会发现有一平台，而且更巧的是这个平台和第3个开关的距离是十分微妙的！我发现从这个平台的最左端起跳，在空中挥鞭刚好可以击中第3个开关，但是那些楼梯却不会马上上升，而是等0.1秒后才会上升！准确地说就是当我们已经下降了一段距离之后，那楼梯才会开始上升！这样的话楼梯就会穿过内森的身体，但是游戏却照样可以正常进行！最后就会出现玩家被关在楼梯下面的爆笑情景了。所以有了这一个巧妙安排的机关，我们少则可以节约30秒时间，多则可以节约1分钟！

打完卡米拉之后的出口就在礼拜堂的出口下方。所以我们也可以利用上面的传送点做传送。传送后有两个去处。一个就是咱们最先探开的那个传送点，第二个就是“仪式之间”前面的了。精确比较后还是最先探开的那一点快些，能提前15～20秒钟。

再往后就没有值得详解的地方了，只要GBA玩家记得打休和德拉克拉前在礼拜之间储存就可以了！

细细一算，我们在此又节约了将近3分钟了，我们一次又一次在手指间看到“最速”的目标了！

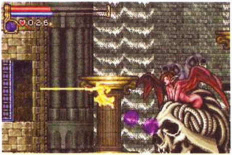
Part 3 巧妙打法，BOSS玩完了！

从《掌机王》第二辑上的那篇研究中我们注意到了该文的作者提到了"秒杀"一词，但事实上他在打最后3个BOSS时都没能做到真的秒杀，特别是对于休。该文作者在文中写到："我试了无数回，最快是不到3分钟把他杀死，最慢是20分钟才……"，显而易见，该文的作者没找到正确的对付休的打法。而用下文我介绍的方法，最快13秒即可解决休，一般在20秒内解决他完全没什么问题的说，（笑）并且危险性是极低的。准确地说，对操作熟练的玩友来讲没有任何危险可言。因为该方法本来就是我在GBA上总结的，所以对使用GBA的玩友是十分适合的！一点都不烦琐，只要求仔细就好了。嘿嘿……





对于打卡米拉这BOSS，我们在经过多次的攻略后，发现变为骷髅后对付她的最佳打法就是在她使用必杀技时进行攻击了。那么我们就要考虑如何让她尽快使用必杀技了！许多玩友都认为这是有很大随机性的，但事实上我们可以通过一些动作来诱使她在最初攻击时就使用必杀技的。具体的做法就是：对话一结束就马上变为隐身状态，跳到两边的第一层台子上，面对着门的方向挥鞭，但是注意此时频率不宜太快。那么她十有八九就会使用必杀技了，这样我们就有很大的可能在她第一次使用必杀技时就解决她。此方法经我反复验证，成功率能达到80%！当然，还会有20%一定概率不成功呢！假如她没中招，那就重新来试试吧！嘿嘿……



▲就是在这里挥鞭才可以诱敌。

下面最重要的一点就要讲到如何在最短的时间内打倒休这个强敌了。

在绝大多数追求《月轮》极限通关的玩家看来，休绝对是他们用骷髅最难打倒和最消耗时间的BOSS了！我总结到目前为止所出现的几种对休的打法后发现，现在的对付休的打法无一例外地选择最开始远离休、躲避他的攻击、再乘机攻击他的一套战术思想。无疑，这样做的话就会花掉大量的时间在回避休的攻击上面了，这样做不但效率低下，而且危险度还极高！因为在二周目最速通关下，不管是人或是骷髅，最多受到休的2次攻击就GAME OVER了！而且一旦离休的距离超过一定的范围后，他就会使用危险性更高的副武器了！你几乎找不到用骷髅攻击的时机……经过我的分析研究总结，我找出了一种危险性极小而且耗时极少的战术，这就是前文提到的"最终BT骷髅战术"了。

在使用这一战术以前，请确保你的精神高度集中，并且要有良好的控制技术才可以。我们在对话后马上变身为骷髅，这时不用惊慌，更不要逃跑，反而要接近休，和他保持最近身的位置（至于这"最近身"是多近呢？朋友们看看图就知道了）。这样做的好处是休只会使用刀来攻击你，而根本不会使用副武器了，所以说这样发生危险的可能性就大辐降低了！有此思想以后我们现在应该考虑的就是如何最简洁的躲过休的攻击了。我个人的经验是每当休两次挥刀的间隙扔一次骨头，等到他快要挥刀时就向右上方



▲所谓最近身就是指这样了。



▲跳到空中躲避休的攻击。



▲算一算，这可是如假包换的13秒KO休呢！

跳起，就算以骷髅那可怜的跳跃能力来讲，躲过这一攻击也是易如反掌的，等到落地以后再重复上述动作即可以了，但一定要注意安全第一才好。刚开始玩家可能很容易失败，但是一旦上手之后就几乎谈不上有危险性了。所以打完卡米拉之后，如果你已经非常熟练了，之前就根本不用跑1分多钟返回去存档。用这一方法最重要的就是扔两次骨头之间的时间间隔只有短短的1秒钟！所以说只要运气不算太坏的话，在20根骨头中扔出4个大骨头是很容易的，这也就意味着只要控制仔细，在20秒内不但可以击倒休，而且还没有任何风险！对GBA玩友极度推荐使用此方法！

事实上对付德拉克拉的第一形态的确是没什么困难的，只要注意隐身和变骷髅的及时切换就可轻易胜出。而对付它的第二形态，我们就采取站在左边台子的最中间，变为隐身后静静等待它发激光时来攻击的战术。因为站在台子最中间它的激光是不会伤到我们的。至于第三形态，就我个人而言，我认为它绝对是二周目中最难以用骷髅击倒的BOSS！这不但是因为它周围有大量的小蝙蝠围绕，一不小心就会被单独飞来的蝙蝠给KO，而且还因为它在较低高度停留的时间非常短，很难被我们用骨头所攻击到！所以说要是找不到好的方法来攻击它，用骷髅打倒它几乎就是不可能的。但即使是如此，经过许多次的失败后，我还是总结出了如何在确保安全的情况下打倒它的好方法。

具体做法如下：我们在用隐身躲过它的大撞击以后，还是从左边台子的最中间跳下，随即变身为骷髅，但要记住此时一定要不停的扔骨头，因为只有这样才可以把那些单独飞来的小蝙蝠打掉。并且站在这里当那个大眼珠子飞过来时恰好是在我们的头顶上，但要注意的是此时和敌人的距离是非常近的，千万不可以乱动，但也不用惊慌，因为在这里它们是碰不到我们的。我们在此可以扔到2～3次骨头，运气好的话就可击中它1～2次。当它飞上去之后，再从此处跳上去，接着扔骨头，也有1～2次机会的，但一定要记得及时切换回隐身来躲避德拉克拉的撞击。这样重复两三次就可以完美的将德拉克拉再次封印了……


▲距离就是这么近！

后记：这一篇攻略我虽然想做到使追求极限的玩家对任何细节都能应付自如的地步，但是限于篇幅的关系，我只能在此对于那些我认为对时间影响最大的细节进行详解，所以其余的地方还是要请大家自己随机应变了，毕竟发掘的乐趣才是我们最终追求的嘛！这篇攻略难免有不足之处，还请各位玩友见谅。

至此，我们就可以给这款GBA上的经典动作游戏的最速通关定一个限界了，那就是：打完德拉克拉的第一形态，用模拟器最快可以达到24分钟，而用GBA最快可以达到28分钟！我相信若是使用正常游戏手段，不使用旁门左道的修改，这个时间绝对是本作最终极限时间了，相信再也不会有比这更快的方法了！（LIKY：口气好大啊！召唤不服气的玩友）

终于在《月轮》发售近2年后的今天，我们这些《月轮》的爱好者们终于可以宣布已经将这款游戏的所有“剩余价值”挖掘干净了，而我也希望这篇最终攻略能为这款游戏的竞速比赛划上一个圆满的句号……（LIKY：再次召唤ING！）

我们在此宣言：只要我们“掌鸡饭一族”存在一天，我们就要向着更高的目标发起挑战！



▲各位可看清楚了，这可是真的24分钟通关哦！

文：孤高の剑士 罗剑锋

《风来之西林GB2》锻冶屋极意研究



《风来之西林GB2 沙漠魔城》发售至今已经一年有余了，作为"《不可思议迷宫》系列"的优秀作品，相信大家还都沉浸在"不可思议迷宫"中不断地冒险，而其中的"锻冶屋迷宫"则更是我们"风来人"心中的迷宫极品。笔者经过百余小时的努力，在此特地为大家献上锻冶屋迷宫的极意研究！

■极意研究一：锻冶屋迷宫的出现方法

"锻冶屋のかまど"是本游戏中的隐藏迷宫，位于锻冶屋上方的火炉里，据说里面藏有大量的秘宝，其出现方法因机种而异：用GBA玩，出现方法十分简单，只需通关一次（即打败邪神）并且使木柜マ一モ成为同伴，然后不带同伴去万屋打造武器或者修理腕轮，之后就会发生情节，迷宫出现。而如果用GBC玩则出现条件较为苛刻，



除达成GBA的条件外，还要必须满足游戏次数达到100回以上和成功救助回数10次以上……如此看来也许CHUNSOFT是和任天堂串通好了借《西林GB2》来推销GBA吧。（笑）

■极意研究二：锻冶屋迷宫介绍

本迷宫深达99F，不限制带入的道具，所以可以把锻炼至极限的装备带入进行挑战。虽然与其他迷宫一样，迷宫中的道具除了武器、盾、饭团外均未识别，但迷宫地面上散落的道具绝大部分是草类，而且只有五种：杂草（ざっそう）、药草（やく草）、弟切草（おとぎり草）、毒草（どく草）、命草（命の草），故识别起来相当简单。而且由于遍地是草，一般可以不用担心满腹度的问题，随时可以用草来填肚子（一棵草回复5点满腹度）。除了草之外还有可能拣到两种非常有用的杖：受草之杖（草うけの杖），站在草上挥动可以把草的效果加到自己身上；投草之杖（草なげの杖），站在草上挥动可以把草的效果发挥到敌人身上。（这两种杖的妙用容后再述）另外锻冶屋迷宫中偶尔出现的商店里会出售罕见的道具，比如见切りの盾（物理攻击的回避率上升）、やまびこの盾（反弹敌人的魔法攻击）、たましいのカマ（使敌人的HP变为1，敌人失去的HP变成武器的附加强度，但超过99后武器会损坏）、マムルの剑（合成回数和打造上限最高）等，而99F突破后会得到究极的盾——ラセン风魔の盾，其防御力可强化至70，更可以和火迅风魔刀共鸣使腕轮永不崩坏！但这些好道具岂是那么容易就能轻易入手的？锻冶屋的恐怖程度远超出你的想像，虽然可以带入任意道具，但其难度绝不比"奈落の果"等迷宫低！里面的敌人大多数是LV2、LV3的强劲怪物，能力各异，比如有的会吸收西林的力量、满腹度，有的会两回行动加两回攻击，有的会混乱睡眠……而且迷宫里机关（ワナ）也很多，不小心踏上后会导致难以想象的后果，最后最可怕的就是怪物屋了，它出现的几率非常大，几乎每层都有一个，而且大部屋版的超级怪物屋也会频繁出现……任你有浑身的道具也难敌众多怪物各施所长的群殴！99F完美突破方可称为"真·风来人"。

■极意研究三：攻略锻冶屋迷宫准备

不作精心的准备冒然闯入锻冶屋迷宫其下场必然是有去无回，为了迷宫里那些诱人的道具和全破的成就感，我们必须对身上的装备进行仔细挑选。首先说明，本攻略是在没有任何帮助的情况下进行的，也就是说不需要从他人那里获得强力的剑盾腕轮，如永不损坏的金の腕轮什么的，同时尽量避免救助，完全自力更生。



武器选择：当然是目前所能拥有的最强剑火迅风魔刀了，基本攻击力25，打造上限45，最高攻击力为70（如果有秘剑カブラステギ就更好了，但这需要用道具交换得到）。除了攻击力之外，剑上附加的特殊

能力也是相当重要的，火迅风魔刀合成上限较低，只有4，所以必须恰当地选择所需能力，笔者选择如下：

1.对龙系特效，合成所需道具为ドラゴンキラー。解说：龙系怪物是很强的怪物，如果不能快速解决会很麻烦，而且它们的EXP也相当多，此能力必备；

2.对幽灵系特效，合成所需道具为じょうぶつのカマ。解说：幽灵系中的死之使、死神等都会两回攻击，十分讨厌，也应尽快消灭；

3.攻击同时回复HP，合成所需道具为回复の剑。解说：虽然每次攻击只能回复几点到十几点HP，但也是十分必要的，在被怪物围攻时更显价值；

4.对其他系怪物特效。这里就看个人喜好了，比如两格攻击（妖光のヤリ）、对浮空特效（斩空剑）、对一只眼特效（1ツ目ゴロシ）、对吸引系特效（ドレインバスター）、对爆炸系特效（三日月刀）等等，由于合成上限的限制，这一项实在是难以取舍啊……最后笔者的选择是妖光のヤリ，可以两格攻击，能御敌人于千里之外，在怪物靠近时能多一次攻击的机会。



另一件必备的武器就是完成壶之迷宫后得到的サトリのつるはし，作用是挖墙永远不会损坏。主要用来偷锻冶屋迷宫商店里的道具，也可以用来随时挖通路抄近道或者绕开难缠的怪物屋。最后别忘了用メッキの卷物防止武器被机关怪物腐蚀。

盾选择：这个选择十分重要，有的盾防御力高却合成上限低，有的盾合成上限高却又是防御力低，综合来看笔者选择了铁甲の盾，基本防御力9，打造上限35，最高防御力为44，其合成上限为5，还算比较多，能力选择如下：

1.パワーシールド，装备后把防御力的数值加到攻击力上，这样配上火迅风魔刀攻击力可超过100，对付强敌时会相当有利；

2.ドラゴンシールド，减轻龙系怪物的吐炎伤害，非常重要的能力，必须具备；

3.トドの盾，防止被偷盗系怪物偷走道具和金钱；

4.地雷ナバリの盾，地雷、爆炸系怪物的伤害减半；

5.のろいよけの盾，道具不会被诅咒。

不推荐的合成能力有ハラモチの盾（满腹度下降速度变慢），因为锻冶屋迷宫中的草很多，一般不会发生饿的情况；木甲の盾（不会生锈），使用メッキの卷物即可给盾镀上保护层，可以节约一个合成能力；バトルカウンター，由于西林的防御力一般都比较高，反击的HP很少，无太大用处。

腕轮：本作中的腕轮极易崩坏，打着打着就出现裂纹了，令其实用性大减，即使加了祝福效果一段时间后也会消失，而在未攻打锻冶屋迷宫前还无法获得永不崩坏的金の腕轮。故笔者改用がんじような腕轮（顽丈な腕轮）代替，同样是永不崩坏，不过其合成上限略少，只有2。がんじような腕轮可以在民家与石像ビックモアイ用密码“わるだふ”获得。

由于其合成上限太低，这里笔者建议选择とうしの腕轮和ワナしの腕轮合成，效果是看到迷宫中的敌人、道具位置和看到地面上的机关陷阱并可以利用它们，以做到知己知彼百战不殆（如果没有ワナしの腕轮就用よくみえの腕轮替代一下吧）。其他也很重要的能力像满腹不减（ハラヘラズの腕轮）、快速回复（回复の腕轮）等只能忍痛割爱了，等到获得金の腕轮再说吧。

其他道具的配置：仅有以上装备是想要通过锻冶屋还是不够的，还需要其他道具的辅助。もちかえりの卷物，危急时刻逃回村中，是脚底抹油之秘宝，形势不妙一定要毫不犹豫地使用，避免装备丢失把肠子悔青了；ふっかつ草，必备之物，而且最好加以祝福，可以复活两次，有时怪物太强往往来不及回复就被殴死，此乃最佳后悔药；保存之壶，用于保存道具（废话），越多越好，可供存放迷宫中拣到的药草毒草以便日后使用；回复之壶，放入任意道具后加满HP。其他的道具可以带上大部屋卷物用于偷盗、せいいきの卷物用于形成保护结界、しあわせの草用于升级等，同样越多越好。另外，如果觉得偷盗不保险的话那就多带些钱吧，至少10万以上，商店里面的道具可都是很贵的。

■极意研究四：锻冶屋迷宫攻略始动

只一次冒险是很难突破锻冶屋99F的，笔者建议至少两次。第一次以取得迷宫商店中的珍贵道具为目标，例如见切りの盾、やまびこの盾、金の腕轮、マムルの剑等，取得后回村将它们合成到装备中强化自身的实力再进行挑战，如此反复则大事可成。

首先，进入锻冶屋迷宫前一定要去练级道场锻练一下升到四五级有点基础，别第一层遇到个强力怪物连もちかえりの卷物都来不及用一下就被打死了。由于迷宫中道具为未识别状态，所以还需要用笔把身上的道具都一一记录下来，进入迷宫后马上逐一命名，以免到需要用的时候分不清是什么道具。好，攻略开始！！



1F～15F比较简单，怪物们不算太强，要充分练级，遇到的怪物屋绝对不要放过，升到三十多级才能比较放心，多积累毒草、弟切草等道具备用，拣到的命の草要马上吃掉增加最大HP。打倒一目系的びーたん会得到饭团，这样就不必担心满腹度了。

ゲイズ、がらぶりせんにん、ヒャクメ等会魔法攻击，让西林心神不宁，HP异常、混乱等，不过如果合成了やまびこの盾后就都可以轻松返掉，不再成为问题。

ノロージョ系会把西林身上的道具诅咒，如果关键的道具如复活草、もちかえりの卷物被诅咒可就太不妙了，要尽快消灭。不过有时也可以利用它把剑盾腕轮诅咒上，可以防止セルアーマー系怪物把它们击飞。



吸收系的怪物是最为讨厌的敌人，会令西林的各种能力值下降。すすりムッ会令力量下降，ちょうちんフグ会令最大满腹度下降，くねくねハニー会令LV下降，一定要对它们投掷毒草优先打倒。

LV2的幽灵武者ほうれいはんにゃ虽然HP很低，但它却有反击西林攻击的特技，而且反击非常强，250点的HP可能只剩下1点，HP稍低就会一击毙命。因此千万不要主动招惹它，可用弓箭远程消灭。

15F～20F会出现射铁矢的コドモせんしゃ和射银矢的ちびタンク，不要与它们在大房间里作战，把它们引入窄道后可以轻松解决获得大量经验。死神しにがみ会两回行动加两回攻击，还能在墙壁中行动，对付它们要算好距离，让它刚好走到自己身边又不能攻击，利用特效将其击毙。

20F后会出现浮空系的セルアーマー，能把西林身上的某样道具击飞，与它对战一定要贴着墙壁，或者保证身后没有别的怪物，否则道具击飞后打到敌人身上就会消失。另外打倒它有时会掉下セルアーマーの剑，能从敌人身上打出道具，不算太有用。

26F开始出现小偷ワルっトド，会随机偷窃西林身上的道具然后逃走。不过偷走的道具被放在迷宫的其他地方，不会丢失。田鼠样的ヂャンガリガン会偷道具向后投掷，小心打到别的怪物身上会消失，如果合成了トドの盾就可以安心了。

30F开始出现爆炸系的敌人。ばくだんウニ会把西林的HP炸到只剩1，看到它时一定要尽快消灭、或者离它远点任其自爆。ベアボーグ会远程投掷炸弹，要尽快贴近消灭。オヤヅせんしゃ会大炮轰击，但它的行动速度很慢，小心地靠近就可消灭。如果合成了地雷ナバリの盾对付它们就会容易一些。

45F出现的コクワガッター系怪物会抛掷的特技，可抛怪物砸西林，近身时也可以把西林抛到附近的机关或者怪物屋里，是最可怕的怪物之一，对付它一定要当心，可用ふういんの杖封印它的特技，最好用ねだやしの卷物让它永远消失。

前50层总的来说难度还不是太高，一般都能够较容易的通过，出现的商店里可以买到やまびこの盾、见切りの盾、こんとんの斧等。自50F后迷宫中出现的怪物基本上都是LV2、LV3的，难度陡然升高。

50F出现的グレートチキン同死神一样会两回行动加两回攻击，而且它的攻击力也很强。ギャンドラー会把西林身上的装备啄出来，并且去掉一种合成的能力，非常可恶！

60F出现的デビルカンガルー会使敌人暴怒的特技，成为暴怒状态的怪物速度加倍，而且会不停地使用特技，十分危险。

70F～80F出现的怪物メガタウロス会发出痛恨一击；きゅうめいウサギ会瞬间移动给受伤的怪物回复50HP；ギガヘッド可以三格攻击；壶つりちょうろう会偷西林身上的壶，或者把壶变成ふつうの壶 タベラレル一非常弱，但会让打倒它的怪物升级。

80F～98F，这里是锻冶屋迷宫的最深处了，胜利就在眼前，但也是黎明前的最黑暗！里面都是最强的怪物，スカイドラゴン、アークドラゴン吐出的火炎会自动跟踪西林，无视防御力造成30、40HP的伤害，必须拥有ドラゴンシールド；大螃蟹ヘルギャザー对任何魔法、间接攻击皆免疫，只能用直接攻击消灭。同时这里的商店也卖有本游戏中的究极装备：マムルの剑（合成上限10，打造上限99）、マムルの盾（合成上限10，打造上限99）、みかわしの盾（回避敌人的间接攻击）、プリズムの盾（怪物特殊攻击转化为10点的伤害）等。



最后历经千辛万苦到达99F就会返回锻冶屋，从店主手里获得ラセン风魔の盾，以后每次突破锻冶屋99F都可以再得到一个ラセン风魔の盾。

■极意研究五：锻冶屋迷宫机关详解

锻冶屋迷宫中遍布机关（ワナ），十分危险，但如果我们装备了ワナしの腕轮则就可以把它们转为己用来陷害怪物。虽然在锻冶屋迷宫中出现的机关有限，而且没有地雷、落石等致命的机关，但善加利用也能给怪物们以沉重打击。另外要注意的是浮空系怪物不会受机关影响。

1.ノロイバサミ，使西林身上的道具被诅咒，对怪物则成了捕兽夹，可以在窄道或者房间的入口设置，怪物走上去后会五回合不能移动，利用妖光のヤ

リ的两格攻击能力可将敌人轻易解决。

2.さびワナ，使西林的装备生锈，对怪物则是防御力下降，可与ノロイバサミ配合使用，或者放在十字路口、丁字路口等怪物经常走到的地方。

3.どんぞくのワナ，踏中后会进入钝速状态，同样可与ノロイバサミ配合。

4.しょうかんスイッチ，踏中后会召唤出四个本层出现的怪物，如果实力足够在前45层可以利用它来炼级，45F后出现的コクワガッター系怪物有可能会把你抛到机关上，这时最好把它改造成其他无害的机关。

5.イカリのワナ，踏中后本层中所有的敌人会变为暴怒状态，相当危险，赶紧把它改造了吧。

6.かいてんばん，回转板，踏中后混乱10回合，用处不是很大，可以适当地放几个让怪物混乱来解围。



7.木の矢のワナ、铁の矢のワナ、どくの矢のワナ：这三个机关都是暗箭攻击，攻击力很弱，可随意使用。

8.けんほうそうち(警报装置)，踏中后会响起警报，本层中所有的睡觉的敌人会醒过来。可以用来唤醒怪物屋里的怪物们，让它们分散开来逐个击破。

■极意研究六：特训！特训！

大家在练级道场里一般可能只是去中间的房间训练一下而已吧，有没有注意到右边的老人的特训呢？与其对话可以选择进入去过的迷宫收集道具，而与老人旁边的人对话可以输入密码生成特定的迷宫，再与老人对话选"前とおなじに"就能进入里面进行特训，其中会有上好的道具，而且同一个咒文的迷宫配置不会变化，可以反复进入不断强化装备来为挑战锻冶屋迷宫做准备。



迷宫	特训咒文	主要入手道具
奈落の果5F	かしあひみめなんだ	合成の壶×2、祝福の壶、しあわせの草、ドラゴン草×2
奈落の果5F	さよにづぶじじげさ	刚剑マンジカブラ+3、パワーシールド、ダイバクハツの巻物
奈落の果5F	あづぐあかばづちと	しあわせの杖×2
奈落の果7F	てましれだいれれう	装甲カブラサライ+3，刚剑マンジカブラ+1、合成之壶、回复之壶、地のめぐみの巻物×2、天のめぐみの巻物×2
奈落の果8F	よさにゆをばまうな	1ッ目ゴロシ+2、ダイバクハツの巻物、白纸卷物×2、へんげの壶、きゆうしゆうの壶、しあわせの杖
ジャハンナムの扉5F	ぞしろぞどあごねに	祝福の壶×3
ジャハンナムの扉5F	ぞぜありをさもせほ	保存之壶×3、祝福之壶×2，识别之壶×1、合成之壶×2

■极意研究七：锻冶屋迷宫攻略妙法

以上的锻冶屋攻略法是实打实硬碰硬，下面要说的则是取巧的方法，虽然能够快速通关却也少了很多斗智斗勇的乐趣，仅供参考，慎用。

前面提到了受草之杖（草うけの杖），其作用是站在草上挥动可以把草的效果加到自己身上，善加利用这一点可在迷宫1F就将LV升至极限99级。首先带上一个祝福过的しあわせの草（或者てんしのたね）和足够的草うけの杖(最好合成为使用回数较多且加以祝福)，进入迷宫后先清光迷宫里的怪物避免打扰，然后卸下有魔法反弹能力的盾（如果有的话），把しあわせの草放在地上踩在上面，不停地挥草うけの杖，一次可升两级，短短几分钟就可以升到七八十级！同理也可以带上ちからの草和いかくちょうのたね把力量和满腹度升至极限。这样以后就再也不必为EXP而奔波，只管朝楼梯冲刺就可以了。

ダイバクハツの巻物(大爆炸卷物)作用是本层内怪物全部自爆消灭（但没有经验可得），所以可以在特训迷宫中得到若干个ダイバクハツの卷物，都祝福后放入壶中进入锻冶屋迷宫，每到一层就阅读一下使怪物全灭，如此下来即可轻松突破。不过要注意最好合成地雷ナバリの盾，别把自己给炸死了。另外爆炸周围地面上的道具会消失，小心别把重要道具炸没了（笔者的火迅风魔刀就是这样离吾而去的……）。



ねだやしの卷物作用是投向敌人后，这种敌人在之后的迷宫中不会再出现。可以用白纸写出若干ねだやしの卷物，在锻冶屋迷宫中遇到难缠的怪物(比如コクワガッター，ノロージョ，セルアーマー)就投向它，这样突破也会轻松很多。

（完）

在《掌机王》里，
人人都是……

掌门人

大家好，我是纱迦。本来《掌机王》第二辑的“掌门人”就准备由我来做的，可是当时忙，所以就让给了紫枫。虽然我在《游戏机实用技术》上长期主持《读编往来》栏目，但毕竟两者的内容性质都有所不同，因此直接把杂志上那一套克隆过来肯定是行不通的。究竟怎么办才能让各位掌机迷满意，纱迦也在摸索中。请大家多给点意见！

《掌机王》专用信箱：pocket@ucg.com.cn

江苏季煜：希望以后杂志上标出的价格最好改成RMB，虽然我知道日元与RMB的货币兑换值，但大多数玩友不知道。另外还有一些事情要请教，就是这几个月GBA的色彩就如京剧变脸似的，一会儿银色，一会儿橙色，一会儿黑色，现在也不知道究竟哪种最好。GBA颜色实在太多，让人眼花缭乱。请帮起介绍一下哪种好吧！

纱迦：之所以在杂志上标出的价格都是日元而不是人民币，其中一个很重要的原因就是人民币和日元的汇率是不确定的。大家如果想知道的话，可以用比较简单的换算法，日元价格×0.068即为人民币价格，误差也不算太大。至于GBA的颜色，和GBA的质量是没有什么必然关系的。你喜欢哪种颜色就买哪种GBA好了。

GBA发烧友梁伟：10月1日真令我兴奋，因为《掌机王》第二辑出了。这下我们这里的老板吸收了教训，一口气拿了50本回来。结果还不到半日，老板就挂出了“无货”的牌子。老板阴森地点着钱说：“《掌机王》真好！如果变成日刊，那该有多好啊！”

纱迦：这个老板太毒了，如果《掌机王》变成日刊，我们岂不是都被累死了？不过，我们是不会让他的奸计得逞的，哈哈。



鞍山市·王强△

上海LENTERRY：11月24日晚我买了年末商战的头号大作——《口袋妖怪蓝宝石》。之后的三四天里，尽管是高三紧张的复习课，但我仍在28日之前将其爆机，游戏时间约为22小时左右。直到今天我仍在研究此游戏中的隐藏要素。以前，我在朋友的指导下也打过了两代《口袋妖怪》，但这次凭自己力量爆机大不一样，成就感满点。不过我抓到96只妖怪的近50小时记录在今天下午3点后没了……在打精灵联盟时结束画面之前SAVE，结果断电，然后……

纱迦：记忆丢失的事情，相信每一位掌机玩家都经历过。这种痛苦我们都明白，但惟一的办法就是“认了”。很喜欢CCTV 5原来常放的一首歌：沧桑不改，真心不改，让我们从头再来。把这一句送给你，也送给天下刚刚经历或曾经经历过记忆丢失的玩家。

江西王清：我对硬件有多年研究。紫枫说：“只要将GBA拆到液晶显示屏处，没有哪位圣人能够做到不进灰尘的。”我觉得此言太夸张，我就把GBA的液晶屏幕拆过不下5次，现在我和我的同学用放大镜观察了半小时后得出结论：紫枫的结论被推翻了。其实做到这点是有窍门的。先取一个鞋盒用熨斗蒸一下，然后盖上盖子

静置，待拆下GBA屏幕后放入盒中便能确保100%无尘。这里有个最最最关键的一点就是空气一定要被蒸过，这样可以除去静电和空气中的灰尘。

纱迦：虽然王清朋友把方法说得这么清楚了，但还是劝大家不要尝试。2002年3月AB合刊中紫枫曾说他拆一台GBA只要1分27秒，结果有位读者为了破紫枫的记录把他的GBA拆了装，装了拆，最后终于破了紫枫1分27秒的记录，不过自己的GBA也坏了。劝大家不要意气用事，否则有可能铸成大错。

扫叶疾风：最近收到《口袋妖怪》GBA版，玩得不亦乐乎！每天最快乐的时光就是熄灯后被窝里的一小时了，不过我倒是认为游戏的乐趣就在于此，过多的时间容易打乱生活秩序。现在因为有学习时间制约，这种忙里偷闲的生活，让我着实感到了游戏的乐趣与温馨。有一句话我想大声喊出来："游戏——我永不放弃！"

纱迦：熄灯后被窝里的一小时……这对我们来说是多么温馨的回忆啊。你的想法确实比较独特，如果能做到学习游戏两不误，自然是再好不过了。

广西李康：我认为以掌机的价格，比较容易在玩家之间普及，并且现在的掌机功能也十分强大（加上周边配置之后），游戏也很多。只要贵刊继续坚持把掌机游戏的内容做好，我相信大批的读者一定会被贵刊套牢！（包括我在内）到时候贵刊岂不是要名有名，要利有利。真希望早点看到贵刊在掌机玩家中普及（人手一本的那天）。

纱迦：从我们手中得到的资料来看，目前国内GBA的普及量要大于PS2，原因和你分析得差不多。我们出《掌机王》的目的就是为了服务掌机大众，当然由于《掌机王》的出版周期问题，我们将利用《游戏机实用技术》杂志半月刊的优势，在第一时间为大家献上最新掌机大作的攻略研究。

湖北洪荃：那天我去逛游戏店，无意中发现来了一盘《钻子先生ACE》。我拿来一试，竟然发现片头有一首非常动听的歌，当时我整个人被完完全全地镇住了。我清醒过来后当即毫不犹豫地买下了这盘卡。在掌机上也能听到这么动听的主题歌，作为一名老玩家我实在是太感动了。

纱迦：我举报！D·S也是因为这首歌才买下的《钻子先生ACE》。NAMCO这一手确实很强，相信中招的人不在少数。目前各大厂商对GBA的机能越吃越透，再也不能用老眼光去衡量掌机游戏了。当时《黄金太阳》的画面令人眼前一亮，而现在GBA又有突破。KONAMI刚刚出的《迪斯尼运动系列 足球》片头素质之高，直逼NGC版，只是时间短了点。阿修罗在演示的时候，大家都以为他演示的是NGC版呢！

一阵风：希望GBA上能出《真·三国无双》，不知纱迦认为有几分可能。

纱迦：掌机上如果要出《真·三国无双》的话，那只有可能是类似《吞食天地》那样的2D版。说起来，我最期待的光荣掌机游戏还是《大航海时代》。

COSPLAY之鬼：强烈要求在GameHalo里多加入一些掌机游戏的内容。光是新游戏影像还不够，还要有攻略演示，就像《生化危机0》那样。

纱迦：虽然掌机游戏的画面和现在的电视游戏没有可比性，但我们并不会置之不理。如果有新掌机大作的影像放出，我们的GameHalo肯定也会第一时间跟进。至于掌机游戏的影像攻略，确实有一定难度。目前在LIKY的强烈建议下，我们编辑部已经买了一块电视卡，这样一来以后做掌机游戏的影像攻略就不在话下了。（不过大家就不要对画质有什么过高的要求了。）

征稿启示

为了更好地办好我们最最可爱、最最靓丽的《掌机王》，现面向所有掌机迷征稿，征稿范围包括：

攻略类：够强、够狠就放马过来！最好先和我们联系。因为有些攻略我们编辑也在制作中，哼哼……千万别埋头做无用功。

特辑类：什么RPG特辑啊，《魂斗罗》特辑啊都可以。也请先和我们联系。

自由谈类：评价和推荐自己喜欢的游戏，阐述自己的玩后感，讲述你的游戏辛酸史，评析业界的掌机动态。

画稿类：无论是四格或是单幅或是整页故事稿均可，画稿要求请参考"星之心画廊"，题材请锁定在与掌机相关内容范围内。

以上稿件稿费从优，另外请在信封以及信纸左上角上注明"掌机王收"，那样你的信件能更快地得到处理。

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 《掌机王》收

邮编：760000 Email：pocket@ucg.com.cn

自己动手制作GBA屏幕保护贴

游戏机编辑：

见信好！我是一名有七八年的游戏历史的玩家。今年4月买了橙色GBA和烧录卡，由于GBA屏幕保护问题也苦恼了许久。后来在《新潮电子》上看到有Palm友用超市保鲜膜保护屏幕的文章，遂效仿自己动手制作。超市的那种保护膜一捆五六块钱，当作GBA屏幕贴的话可以用到GBA坏还有剩（笑）。把保护膜展开后小心覆盖到GBA屏幕上，注意不要有空气进去，如果进去的话重新再粘，压实后再用小刀把边上多余的薄膜去掉。(GBA屏幕边上的小缝刚好用刀来切，该设计莫非专为切割设计？)一个完美的保护贴就形成了。此法决不影响玩游戏，就算手指不小心印上去也不用害怕留下指纹。有了划痕撕掉再换一张就是了。我的经验是一般三四个月换一张。建议叫GF换，较细心。(其实是偷懒，笑)

给编辑部发这个邮件的原因是希望能把这个经验推广给广大朋友，避免因买了劣质的保护膜而导致GBA损坏。希望编辑能够发表。

李岳

李玩友还真是一位有心人。怎样保护GBA的屏幕确实是一个大问题，大家最好不要相信市面上那种劣质的GBA屏幕保护膜，否则后悔莫及。我们也收到过不少玩友寄来的投诉，还有不少读者专门寄来如何除掉劣质保护膜的方法。考虑到这一点，LIKY决定：这次《掌机王》第三辑的赠品就是一块GBA屏幕清洁布。大家只要天天用这块充满着掌机王爱——心的屏幕清洁布擦拭屏幕，保证你的GBA屏幕明亮如镜！（众语：反光如镜？给我打！）

自从我们报道过有很多玩友心爱的GBA屏幕被劣质屏幕保护膜弄得千疮百孔后，相关的信件有如雪片一样飞来。有很多读者根据自己的经验寄来了一些去掉劣质屏幕保护膜的方法，以下就介绍其中的2种方法给大家。这2种方法众小编并没有实际测试过，大家可以自行尝试。

S.Blues：我这次写信来是因为看到有很多GBA玩友被屏幕保护（谋杀）膜折磨，不撕累眼，撕了满屏幕的@#$^%^@看着心里更添堵。我本来也准备为我的GBA屏幕开告别会，后经高人指点得以重见光明（现正与我的GBA二度蜜月中）。其法相当简单：以软布（我用的是餐巾纸）沾风油精（功能强大，好像还能治腹痛？）擦拭，立竿见影！（如不灵，可与风油精制造厂商商榷质量问题。）听说松节油有相同功效，没试过，不知效果如何。

广西金群：我也用过"屏幕杀手"——组装贴膜，但是我现在已经解决了，只要用棉花沾少许汽油（不要用加了机油的混合汽油哦），注意量不能多，只要能润湿棉花就行，不然汽油可能渗入到屏幕四周的缝里。此法效果很好，使用后你的屏幕就和新的一样了。



哈尔滨市·田品吕口△

游戏趣事

上海仲靓：偶有一友，此君甚爱玩《勇者斗恶龙怪兽篇中文版》。其配合AND抓其他教练怪兽的技艺已练得炉火纯青！一日他看见偶在打《封印之剑》复版的第四关，打了好几遍也未成功。问题就出在说得剑士上，老是被他用必杀剑了结！此君脱口而出："丢四块里脊肉过去，保证他乖乖跟你混。"闻言我即倒。

我心目中掌机的发展方向

作者：北京刘明

最近我听说诺基亚要出一款游戏手机，还有一款名为“红玉”的掌机即将面世，这两部主机的性能及游戏水准相当高，我想现在任天堂该考虑出真正性能强大的掌机了。我想任天堂的下一款掌机应该起码把A、B、L、R四键及一个十字键变为左边是十字键和SELECT、START，右边应该是A、B、C、X、Y、Z这六个键，当然，L、R这两个“耳朵”不能少，还应在机器背部左右两边各有一个滑鼠球，就像鼠标里的那个滑鼠球一样，分别由左右手的食指在背部操作，这样就可以大大改善GBA键位不够的弊端了，同时有了滑鼠球这个新颖的设计还可以在小小的掌机上舒服地操作第一视点射击游戏了。

另外，应采用CD-ROM技术，用特制小光碟取消卡带，这样游戏质量及游戏长度就会有大大的改善。当然，同时也会有记忆卡，做为掌机的记忆卡应该突出在掌机上的便携娱乐功能，它除了记录游戏进度外还要能从电脑上用转换器把一些影音文件转换并存储到记忆卡上，这样走到哪里都可以看音乐MTV或听音乐MP3了，那就“到哪里都是主场”了。当然了，没有影像的音乐文件如MP3格式应该能够一边听，一边玩掌机游戏。如果有这个影音播放功能，那么，任天堂新掌机的音效应该达到一般CD的水准，这样掌机就真正成为一个便携的综合娱乐设备，原来一边玩GBA一边听随身听的情景将一去不返，因为GBA的音效实在让人不敢恭维，还不如40和弦的手机音效呢！一台掌机还应该有相关的配件，如电视接收器、音乐文件转录器以及照相头。将来能在任天堂新掌机上玩到PS的经典作品会多么激动啊！

音乐转录器应该是一个一头接新掌机记忆卡一头接电脑的器材，通过配套软件把电脑硬盘里各种格式的影音文件转换并记录到记忆卡里。电视接收器应发展成不接有线也能放出有线的效果。不但清楚，而且台多。照相头就是像GBA一样的配件，可照相并能转存入电脑或打印出来。这就是我对掌机的畅想，也许一两年内发展成这样很渺茫，但这样的掌机不正是大家都需要的吗？



阜新市·越寒 △

烧录卡在日本



想必大家都以为烧录卡是中国的“特产”吧？其实在日本也有烧录卡卖哦。像我们熟悉的智慧宝盒、F2A等烧录卡都赫然出现在日本网上商店的商品目录中，不过这些烧录卡到了日本价格都涨上了天，像图中所示的128M智慧宝盒，在中国只售470元人民币，但到了日本就摇身一变，价格高达12980日元，合人民币大约900元，足足贵了一倍。而256M的FLASH2ADVANCE，在国内卖980元人民币，到了日本就卖23980日元，约合1600元人民币。尽管价格如此之高，但对生活水平相对较高的日本人来说也只是小意思。绝大多数产品在日本早已抢购一空，其受欢迎的程度可见一斑。

编辑部里的掌机族

这几个月以来，编辑部里的掌机族发生了翻天覆地的变化。刚刚加入的星夜本来一直都在玩纱迦的GBA，结果越玩越爱，走火入魔，终于忍不住贷款买了一台银色GBA。前段时间据查星夜有严重的偷漏税嫌疑，长时间未向读者交纳GBA税（即攻略），不过星夜态度不错，以实际行动（《机战OG》攻略）补交了拖欠的税款。



11月21日是掌机迷的节日，因为这一天是《口袋妖怪 红宝石＆蓝宝石》发售的日子。虽然邪魔天使并非死忠，但依然下定决心要买。不过由于《口袋妖怪》这次又有两个版本，所以邪魔天使一直都在为究竟买哪个版本而苦恼着。每天上班的时候就看到他一边流着泪一边想究竟买哪个版本好。后来终于有人看不过去了，说了一句：“两个都买不就行了？”邪魔天使顿悟，立刻把“红蓝宝石”都买了回来，令众人无不佩服。



不过最大的变化还是要数编辑部里的NGC一族日益壮大起来。目前编辑部里已经有3人有NGC，他们是阿修罗、邪魔天使和紫枫。NGC和GBA连动本来就不是什么新闻，只不过过去总觉得那是遥远的事情。但现在就不一样了，《梦幻之星在线》、《银河战士》、《塞尔达传说风之杖》这些超级大作都可以与GBA连动，马上任天堂还会推出可以让NGC运行GBA卡带的装置……铁一般的事实告诉我们，作为一个掌机迷，光有GBA是不够的，还得有NGC。没办法，事实就是这么残酷……

游戏人生

作者：ZERO

早上起床后正欲出门，发现门被锁上了。在客厅最左边第一个抽屉调查，得到钥匙。打开门后正要走，妈妈走了过来。对话后得到100G。按着B键跑步，途中遇到流氓。此战具有一定难度，获胜后得到3000G。继续向前走又遇到流氓，获胜后等级变成Lv.2，攻击+3，防御+2，智慧+4，习得连击。

来到学校上完课后与左上角的一位女同学对话，得到“草药”。调查自己的抽屉得到钥匙，这样来到车房使用钥匙，就能得到单车。再回到家门口，发现狼狗。用连击轻松取胜，得到狗皮。再在公园石凳上得到100G，在商店里卖掉狗皮得到300G。

接下来来到书店，打开《掌机王》第二辑，得到情报《街头霸王ZERO3 ↑》，再去游戏店询问，得知要4800G。钱不够的话可以去杀狗卖狗皮赚钱。钱赚够后去买卡，却被告知还要有莹光纸才能买。买到后先存个档，把莹光纸交给BOSS，他却说要6800G才卖。果然是JS，杀！JS是最终BOSS，实力超群，有三连击，还会回复HP，但终究败在了正义的玩家手上。获胜后得到了《街头霸王ZERO3 ↑》，SAVE后游戏结束。明天人生游戏再继续……

GBC牢固度检测报告

作者：浙江陈重鼎

条件：工作人员一名，GBC一个，7.5米高台。

实验记录：

第4次：指示灯损坏

第5次：出现杂音

第7次：变压器接口损坏

第8次：喇叭损坏，通讯口损坏

第9次：液晶屏幕有裂痕，约1/3损坏

第10次：外壳出现龟裂

第11次：开关损坏

第12次：无图像，基本损坏，无法使用

第16次：外壳损坏

第18次：四分五裂

实验结果报告：比预想要好得多，足见其坚固。每次受能36750焦，经推算GBC从15米自由下落也能坚持5次。

警告：请勿模仿！

七嘴八舌《掌机王》



北京小文：这次的《掌机王》第二辑做得不错，后面的内容丰富了不少。我特别喜欢那篇《秋叶原的掌机市场》，不知这次还有没有。希望看到《美国的掌机市场》、《法国的掌机市场》……最后提个建议，能否开个"掌机游戏排行榜"的栏目？

纱迦：汗……刚才问了问justice兄，他暂时没有去别的国家的意思，所以《美国的掌机市场》就泡汤了。不过你的提议确实不错，任氏掌机风靡全球，到处都可以看到GB系主机的身影。前段时间还传出阿拉伯国家封杀皮卡丘的事情，可见掌机的魅力早已蔓延到了战火纷飞的阿拉伯地区。

DBCWQ：虽然不想打击大人您，但是身为一个GAMER和杂志的忠实读者，有些话虽然说了您会不高兴，但是为了"您们"的前途还是得说出来啊……就是，《掌机王》第二辑不如第一辑实用呢……真的，我身边的人看了以后都这么说，希望LIKY大人继续努力，做出更好的《掌机王》第三辑来！加油啊！我们这帮掌机兄弟都支持你！

纱迦：俗话说"良药苦口利于病，忠言逆耳利于行"，你这个意见提得很好啊。和你意见相同的读者并不止你一个，事实上单从实用性这一个方面来说的话，《掌机王》第二辑确实要比第一辑稍逊一筹。不过LIKY已经化教训为经验，这次的《掌机王》第三辑加入了很多非常吸引人的专题，像GBA充电电池和充电器全攻略、GBA烧录卡新年选购指南、GBA秘技大集合等等，都是掌机玩家非常关心的话题。据纱迦估计，《掌机王》第三辑一出，以后有关GBA方面的提问数量至少要下降一半。(笑)

济南周明：《掌机王》第二辑那长达76页的《黄金太阳1&2》剧情小说，无情地剥削了我那16元中的6元。编辑大人啊，能不能发行一个不带剧情小说的版本呢？虽然我知道《黄金太阳》的人气确实非同寻常，虽然我可以想象喜欢《黄金太阳》的玩友看到这篇小说时心情有多么激动，但大人也应该为我们这些不玩《黄金太阳》的读者着想一下吧！喜欢《掌机王》第三辑不会再出现这种情况。

纱迦：从目前的情况来看，读者对《黄金太阳1&2》剧情小说的评价差别很大。喜欢的人把它捧上了天，不喜欢的读者对之比较反感。不用说，这其中的差别就在于你喜不喜欢这个游戏了。不管怎样，为了照顾不玩这些游戏的读者，今后我们将尽量避免这种"一家独大"的情况发生。大家看看《掌机王》第三辑，就会发现立竿见影的变化。

湖南刘捷："《掌机王》系列"在我们这里人气很高，为了让《掌机王》更加出众，大家纷纷献计献策。有人提议改为半月刊，有人提议在保持价格不变的基础上增加页数，还有人提议以后每期送GBA，保证好销。经本人分析，以上建议都不太现实。我觉得关键有二，一是加快出版速度，至少保证双月刊，二是赠品要动脑筋，手机绳和贴纸的吸引力都只一般。

纱迦：每期送GBA……我相信如果这样的话，《掌机王》可以卖一亿本。我觉得你提的赠品建议非常不错。由于成本所限，每期送GBA是送不起的，不过送不了贵的，我们就送实用的。这期我们赠送GBA屏幕清洁布，非常实用。我们的口号是："不要贵的，只要用的"。

北京杨志军：我在"极其认真"地"阅读"《掌机王》第二辑时"不小心"发现了以下几处错误：

1.第3页黑底白字部分的图下小字里："陷入迷茫的仁"和"生活在魔界的人们对仁的……"里的"仁"应该是"晶"才对吧？

2.124页右图小字中："把火台腿到图中的位置"中"腿"应为"推"。

3.181页右上角第10行："说不定就会给你看来惊喜"中"看"应为"带"。

4.187页的天津张福胜把"BOSS"拼成了"BOOS"。

5.196页左下角倒数第7行："贝伦的亡灵"多了个引号。

6.还在寻找中……（众小编忙着擦汗ing……）

不光是错别字（还是小字部分的哦），连标点和英文都找出错误了，应该算是很仔细地阅读贵刊了吧？我指出这些错误不是想指责你们什么，相反，我知道《掌机王》还在摸索阶段，而且人手也是个大问题，大家更没有足够的精力去纠正这些错误，这些都可以理解（其实你们没有给我回信我也是理解的）。我真得很希望《掌机王》作为我们掌机一族的领导者，越办越好。最后，祝大家好好工作天天游戏。走路捡钱包，摔倒也捡手表。

纱迦：看到这封信，我想大叫"理解万岁"。《掌机王》确实几乎耗尽了LIKY他们的精力，由于精力有限，所以难免会出现一些错误。不过说这些并不是推托之词，我们欢迎像你这样喜欢"找碴"的读者。

交流空间

掌机迷特别注重人与人之间的交流。山内老爷子的游戏四原则"收集、育成、追加、交换"中的那条交换，说的就是掌机玩家之间的交流了。很多玩友喜欢冒着被收缴的危险把掌机带到学校里玩，我想其中有个很重要的原因就是在学校里就可以和众多玩友交流心得吧！自从《掌机王》第二辑开办了"交流空间"栏目后，大受好评。目前我们已经收到了一些玩友的感谢信，感谢"交流空间"让他们找到了志同道合的玩友。还是那句老话："独乐乐不如众乐乐"。

姓名：多蒙・卡修　真名：仲靓
性别：男　QQ：120814783
年龄：20　拥有掌机：GBA
地址：上海市宝山区淞南二村51号103室
GBA颜色：蓝透＆塞雷比限定版
拥有的GBA游戏：《机战A&R》、《黄金太阳1&2》、《封印之剑》、《马里奥赛车》
最喜欢的掌机游戏："《机战》系列"、"《黄金太阳》系列"、"《火焰纹章》系列"

姓名：刘智
性别：男　拥有掌机：GBA
年龄：17　GBA颜色：粉透
邮编：542600
地址：广西钟山中学001班
拥有的GBA游戏：《机战R》、《黄金太阳》
最喜欢的掌机游戏："《机战》系列"、"《DQM》系列"、"《口袋》系列"
想对大家说的话：我热爱游戏，但并不是游戏达人。

姓名：朱宇　QQ：20255017
性别：男　拥有掌机：GBA
年龄：20　GBA颜色：蓝透
邮编：138006
地址：吉林省松原市油田高中高三（14）班
拥有的GBA游戏：《白夜》、《月轮》、《铁拳》
最喜欢的掌机游戏：《白夜》、《月轮》、"《黄金太阳》系列"
想对大家说的话：老婆可以不要，游戏绝不能少！

姓名：李晔婕
性别：女　拥有掌机：GBA
年龄：18　邮编：200233
地址：上海市闵行区万源路平南4村14-402
拥有的GBA游戏：《白夜》、《月轮》、《黄金太阳1&2》、《网球王子》、《马里奥赛车》、《机战A&R》、《光明之魂》、《露娜》、《三国志》
想对大家说的话：我想和大家成为朋友。

姓名：紫晶　QQ：85098931
性别：男　Email：zzy_advance@hotmail.com
年龄：19　邮编：750001
地址：宁夏银川市进宁北街青松园4-4-301
拥有掌机：GB白、GBP粉、GBC黄、GBA橙
拥有的GBA游戏：《白夜》、《月轮》、《黄金太阳》、《火焰》、《皇骑》、《机战A》、《马里奥赛车》、《V拉力3》、《双塔》、《街霸ZERO↑》、《快打旋风》
想对大家说的话：是任天堂陪我走过了15年的快乐时光，我爱你任天堂！我认为和朋友一起分享游戏的乐趣，才能算是真玩家！我期待认识更多的玩友，期待与你们联机，共同享受游戏真正的快乐！

姓名：王政　QQ：42342610 37525210
性别：男　拥有掌机：GB GBA
年龄：19　邮编：221000
地址：江苏徐州王场新村47-1-602
电话：0516-7529067
手机：13852150070
拥有的GBA游戏：《黄金太阳1&2》、《快打旋风》、《格斗之王EX》、《街霸ZERO3》、《马里奥赛车》、《超级马里奥》、《机战A&R》、《白夜》
想对大家说的话：热爱掌机游戏的朋友们，来吧，让我们一起体验联机对战的乐趣吧！仅限徐州地区哦！

姓名：bluemary　拥有掌机：GBA透明蓝色
性别：女　QQ：4451861
年龄：19　邮编：400065
地址：重庆邮电学院117号信箱　通信工程1班
Email：christinasherry@vip.sina.com
拥有的GBA游戏：《马里奥赛车》、《洛克人ZERO》、《黄金的太阳1＆2》、《风之克罗诺亚》、《KOF　EX》、《SONIC》……
想对大家说的话：游戏没有国界、也没有性别……只要你热爱游戏，Just come to be my friend!

姓名：迷路　拥有掌机：GB+GBP+GBC+GBA
性别：男　QQ：85824952
年龄：20　邮编：100083
地址：北京林业大学433信箱
Email：milu@jgamex.com
拥有的GBA游戏：《黄金太阳》、《机站A》、《WE》、《瓦里奥4》、《封印之剑》、《马里奥》……

姓名：shinyu　真名：陈寅吉
性别：男　QQ：121362514

年龄：17　　邮编：200333
地址：上海市普陀区北石路65号401室
想对大家说的话："掌机王"也是我的爱称哦！

姓名：鄢翔　　拥有掌机：GBA3台
性别：男　　GBA颜色：橙、透明红、黑
年龄：18　　邮编：430063
地址：武汉市武汉理工大学余区Y235信箱
Email：christinasherry@vip.sina.com
拥有的GBA游戏：《马里奥赛车》、《白夜》、《胜利十一人A》、《光明之魂》、《黄金太阳1&2》、《寂静岭》、《蜘蛛人》、《索尼克A》、《KOF》等15个
最喜欢的掌机游戏：《黄金太阳1&2》、《白夜》、《胜利十一人A》
想对大家说的话：愿掌机与大家同在，阿门！

姓名：刘宇翔　　拥有掌机：GBA、GBP
性别：男　　GBA颜色：紫
年龄：15　　QQ：被盗
地址：成都市一环路西一段7号二单元七楼11号
拥有的GBA游戏：《黄金太阳1&2》、《封印之剑》
最喜欢的掌机游戏：同上
想对大家说的话：GBA万岁！《黄金太阳》万岁！

姓名：王梓正　　拥有掌机：GBP&GBA
性别：BOY　　GBA颜色：蓝透（将换银色）
年龄：14　　QQ：23802242
地址：天津市（东）大纬路10号1-1-204
拥有的GBA游戏：《马里奥赛车》、《恶魔城》、《纯情房东俏房客》、《黄金太阳》
最喜欢的掌机游戏："《口袋》系列"、《电车GO》和恋爱类游戏
想对大家说的话：希望与同龄同爱好的BOY、GIRL相识。

姓名：ZERO　　真名：温凯
性别：男　　拥有掌机：蓝水晶GBA
年龄：16　　QQ：117277042
地址：广东省顺德市杏坛镇杏坛中学高一（11）班
拥有的GBA游戏：《机战A&R》、《钻子先生A》、《洛克人EXE2&ZERO》、《光明之魂》、《封印之剑》、《白夜》
最喜欢的掌机游戏："《洛克人》系列"、"《机战》系列"和A·RPG游戏
想对大家说的话：希望可以结识和我兴趣相同的人类。

姓名：马鑫
性别：男　　拥有掌机：GBA橙
年龄：16　　邮编：301700
地址：天津市武清区广厦西里9号2门402
拥有的GBA游戏：《月轮》、《白夜》、《机战A》、《快打旋风》、《三国志》
最喜欢的掌机游戏：《白夜》、《牧场物语A》（快出了）
想对大家说的话：广交天下玩友。

姓名：JAROD、SAI、光、佐为、麻苍叶、石器风云儿
真名：杨苏南　　性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB、GBC、GBA　　QQ：48441298
地址：广东省韶关市惠民南路134幢701室，邮编512000
Email：JAROD@163.COM
拥有的GBA游戏：《黄金太阳1&2》、《棋魂2》、《机战A》、《封印之剑》、《正邪幻想曲》、《洛克人ZERO》
最喜欢的掌机游戏：《黄金太阳1&2》、《棋魂2》、《机战A》、《封印之剑》

姓名：欧阳韬　　拥有掌机：GB、NGP、GBA
性别：男　　GBA颜色：粉红透明
年龄：18　　邮编：543002
地址：广西梧州市枣冲路50-5号701房
Email：JAROD@163.COM
拥有的GBA游戏：《月轮》、《魔法假日》、《机战A》、《爆旋射击队陀螺大战》、《月轮》、《KOFEX》、《马里奥赛车》
最喜欢的掌机游戏：《机战A》、《马里奥赛车》、《流行音乐GB》（GBC）
想对大家说的话：有谁认为自己掌机格斗超强，可以来找我。我们这里虽然是乡下地方，但高手可不少。

姓名：黄晶　　拥有掌机 GBA3部、GB、GBC、NGPC
性别：女　　GBA颜色：清一色全紫色
年龄：24　　邮编：518002
地址：深圳市罗湖区罗芳苑2栋204
拥有的GBA游戏：《黄金太阳1&2》、《露娜》、《航空管制员》、《寂静岭》、《月轮》、《KOFEX》、《马里奥赛车》、《魔法封神》、《古惑狼》、《快打旋风》
最喜欢的掌机游戏：《黄金太阳1&2》
想对大家说的话：如果你也是个100%的游戏迷，希望我们能成为好朋友。

姓名：陈丽如　　拥有掌机：GBA、GBC、NGPC
性别：女　　GBA颜色：紫色
年龄：18　　邮编：518002
地址：深圳市罗湖区罗芳苑2栋204
拥有的GBA游戏：《马里奥赛车》、《超级马里奥2&3》、《古惑狼》、《快打旋风》
最喜欢的掌机游戏：《马里奥赛车》
想对大家说的话 希望交同样和我一样热爱电玩的朋友。

姓名：陈重鼎　　性别：男
拥有掌机：GBA、WS、WSC、GBP、GBC（捡来的）
年龄：18　　邮编：315200
地址：浙江省宁波市镇海区城关镇供销大楼503室
拥有的GBA游戏：《皇家骑士团》、《魔法假日》、《机战A&R》、《露娜》、《沉默的遗迹》
最喜欢的掌机游戏：《蔚蓝星球》（GB）、《黑暗瞳孔》（WSC）、《魔法假日》（GBA）
想对大家说的话：除玩游戏外，请勿过火！

文：网易掌机版——小熊杰里米 & 鬼冢英吉

烧录！烧录？烧录……

夜很深了，我依然坐在电脑前。荧光屏发出淡淡的光，把我苍白的脸照得似乎看起来还有那么一点血色。面对着数百个从网上下载的GBA游戏ROM，我机械地点着鼠标，不停地在显示器上搜索着，试图找到能让自己疲惫的双眼舒展一下的“名作”。烧录卡的灯红了又绿，用于测试游戏的模拟器也不堪重负，上百个缓存文件出现在文件夹里。因为太过疲劳，我的眼睛也布满了血丝。眼看着天就要亮了，可我依旧没有找到合适的游戏。不由得，深深发出了一声叹息……

很多人眼中，有了烧录卡是件很令人羡慕的事吧。有了烧录卡，就再也不用买卡了。想玩什么，就从网上去下载什么，节省了大把的票子不说，还特别的方便、快捷。但是，真的就那么完美吗？这种想法中的我们真的不缺少什么了吗？就像有了D版碟一样吧……当我揣着几元一张的碟满面春光的时候，当我为拥有着老外想都不敢想的游戏数目而沾沾自喜的时候，我突然间发觉，这个时候的我，再也没办法耐心去体会一个游戏了。本来很精彩的游戏，一个个地，从我身边匆匆地过去了……根本没有心思细细体会其中滋味。还记得当初购机的同时我买了《钻子先生A》，听很多朋友都说，这个游戏容易上手，而且很耐玩。就这样，我开始了我的GBA旅程。《钻子先生A》确实算不上什么大作，但是其中的乐趣确实是很多大游戏无法比拟的。在那段时间里，我找到了从未有过的快乐。但是，一个游戏是绝对不够的。就这样，《马里奥A3》、《街霸ZERO3》等等陆续走进了我的生活。不过，对于《街霸ZERO3》，由于我根本就不是玩格斗游戏的料，所以在难度低的时候没成就感，把难度调高了却发觉……更没成就感了！自卑感倒是有一点(汗……*—*b)。于是，《街霸ZERO3》进了抽屉。至于《马里奥A3》，刚开始还是兴趣不小，现在也有玩，但对我来说也逐渐由首席ACT变成了一个鸡肋般的调剂。就这样，越不够玩越买，买得越多越没心思玩……而且即使是D版，一盘轻则几十动辄上百的价格还是让我犹豫。权衡之后，我选择了烧录卡。一次性投入虽然高了一点，但是大量的游戏ROM和众多的扩展功能还是让我上了钩，于是我过上了有烧录卡的日子，开始了每天找ROM的生活。每天费尽心机地到处寻找，只要见到了能下的就不管好玩与否一律弄下来，再加上后来和网友互相交换不断扩充，时至今日，游戏的数量已经500有余……光看文件名就够吓人的，需要翻好几页才能看完。可是，真正有幸被烧到卡里去的，又有几个呢？连自己喜欢什么类型的游戏，最后都弄不清楚了。选择的余地确实大了，但这是一件好事情吗？我的烧录卡买回来到现在，除了《皇家骑士团》是真正的玩过，其他的，都是很快地又回到了它该回到的地方，有的甚至连一天都没有坚持下来。这其中，也包括公认的经典：《黄金太阳》、《月轮》……已经没办法耐心下来了。我的手，我的眼，甚至我的心，在这数百个游戏里不停的徘徊、选择，ROM的漩涡已经把我深深的卷了进去。这个，已经不是说控制就能控制得住的了。今天看到有人说《卡比》不错，我就烧一个《卡比》玩玩；明天，又有人说《指环王》不错，我又烧一个《指环王》；后天有人说《皇骑》，《游戏王》、《机战》都出了中文版，看样子都不错，还有新出了《女神转生》和《口袋妖怪》……不用找了，我已经从楼上跳下去了。小游戏和没名气的作品我看不上，大公司的游戏又没有那个心思和时间去玩，烧了那么多游戏，却有几个是真正玩到底的呢？更不用说去体味其中的精彩了吧……



现在想想，辛辛苦苦地攒钱买卡也是很好的，至少那样得到的游戏会倍加珍惜。骑着单车，和朋友一起去游戏店买卡，心情从对新游戏的无比期待到从BOSS手中拿到盼望已久的卡时那种瞬间满足的感觉真的是什么都无法比拟的吧……至少我想，烧录卡不能给你带来这些的。



天马上就要亮了，我终于拿定了主意，在那256M的卡里，仅仅烧录了一个《风之克罗诺亚》，希望，和黎明初升的朝阳一样，这将是一个新的开始……

快乐的享受——漫谈GBA《星之卡比》







文：鬼兽合作组——鬼.COOL&明雷

正如标题所示，这款游戏是为了让大家快乐地去享受，好像任天堂的游戏一向都是这样吧，总是能让大家流露出会心的笑容，那种只有在孩童时玩游戏才能不经意流露出来的笑容。新世纪的感受，新年代的笑容，就让卡比带给大家吧！

不知道大家有没有玩过1993年出品的FC原作，GBA上的这款《星之卡比 梦之泉DX》就是移植自FC版的，当10年后经过超大幅度强化后的“卡比之星”再次出现在我们面前时，我们不由地发出惊呼，惊叹游戏进步到如此漂亮的程度。

当初玩FC版的那种土黄黑白画面的时候就幻想着能有这么一天的出现，多少年的等待后梦一样的“卡比之星”终于出现在大家的面前，FANS终于可以安心地闭上眼睛了。（养足精神，为了卡比世界的100%奋斗！）



胖鼓鼓的身体就是卡比的一切，我吸、我变，就是玩家的一切，这次的卡比有高达24种的变化能力，每一种变身都能让大家拥有不一样的感觉，调皮的、可爱的、强硬的，24个卡比都能让你拥在怀里，满足UP！

谈到一个游戏复刻后的进步首当其冲的就必须强调GBA版画面的进步了，FC到GBA版的变化不仅仅是黑白变彩色的进步，游戏中的各个角色和背景在进行了全新的描绘和抽线柔化后得到了很大程度上的进步，柔和，明亮，动感。虽然是移植作品，但给你的感觉完全就是一款全新的游戏。说到游戏的音乐，这方面的表现和画面的提高相比就显得有点不太明显了，具体一点讲就是在游戏的背景音乐表现上与以往几乎没有什么变化，和以往的卡比，包括GB版的都非常相似，有人可能认为这种经典的卡比式的音乐已经是游戏的标志之一了，或者认为是任天堂为了吸引老一辈的玩家才让音乐这么一成不变，但是这么多年来每一代的背景音乐都一样，大家听多了总是会腻的吧！虽然我对游戏里面轻松明快的背景音乐并不反感，但是毕竟卡比已经出了很多代了，把音乐的调子改进一些，变化一下总是有益无害的，至少我个人认为这样会比较好一点。

除了游戏中的音乐外，如果大家再仔细听听就会知道其实游戏中的音效也没能变化和提高多少，应该说根本就没能改进和提高，和以前的卡比几乎一模一样。音乐方面的维持虽然称不上败笔，但是也没能让我们切实地感受《卡比》全方位的提高和升华！希望在以后的《卡比》能得到改进！

作为动作游戏操作部分显然是很重要的，操作性的好与坏直接影响了整个作品的档次。此作的操作性仍然是毋须置疑的好，任天堂动作游戏的操作性一直都是S级的，玩过这么多任天堂的动作游戏，很少出现操作性不好的游戏，这点和SEGA有点相似。动作王者的游戏就是不同于一般公司的作品，虽然整个游戏只能用到几个按键，但却能用有限的按键表现出花样百出的效果，而且操作一点也不复杂，滑铲、奔跑、跳跃、飞行、射击、挥剑……都能用最简单的按键组合来完成。另外值得一提的就是GBA的屏幕给我们展现的效果了，GBA的加长宽屏幕似乎更能体现横版卷轴动作游戏的精髓，《星之卡比 梦之泉DX》就是最好的例子！

最后谈谈游戏的难度，提高、持平、降低，大家的意见总是有很多分歧。我的一个朋友在游戏发售之前曾经说过，根据他以往的经验，《卡比》在GBA上的第一作很可能难度相当低，这也是“《卡比》系列”的特征之一。玩过以前GB上《卡比》的朋友应该对这一点体会较为深刻吧，在仅用了几个小时就完美通关以后，心里是不是有点不过瘾的感觉？但是现在玩GBA版的《星之卡比 梦之泉DX》就不会有这种感觉，本作的耐玩度相当高，个人认为比《星之卡比64》要好玩得多，既是使是那些迷你游戏都让人百玩不厌，这些小游戏大家想完美地达成也不是容易的事，特别是“刹那拔刀术·改”，想搞定其中的5个小怪物，想必大家都费了不少工夫吧！另外在穿机后还会出现专门的迷你游戏——BOSS BATTLE，要以一命搏众位游戏中的BOSS，这想必对大家也是一个挑战吧！最后不得不提的是游戏独特的多人模式了，充分利用了掌机通信机能的优点来增强游戏的可玩性，找个时间拉上几个好友一起玩，感觉又会别有洞天。如果大家还是觉得不够，就去挑战游戏地图的100%发现率吧！只有将游戏中所有的隐藏关卡全部发掘才能达成100%的发现率，笔者可是花了不少心血才达成的！在100%完成专家模式后可以选择隐藏人物，更是让游戏有了一个全新的玩法。

10年后的今天，卡比又一次出现在我们面前，技术上的进步带给了大家不一样的感觉，也带给了大家不同的惊喜，快乐地玩游戏，把玩游戏当成是享受，这就是卡比的宗旨，如果你对疯狂的练级、烦琐的解迷觉得厌倦了，或者是工作后很累了，那就请你拿上GBA感受一下这款游戏，享受一下星之国的卡比给你带来的特别感觉吧！



玩GBA的八项纪律 十项注意

文：买了GBA没钱吃饭的昂翼天使

八项纪律：

一、不要走路玩，否则摔着、被车撞着是小事，GBA掉地上摔坏了是大事；

二、不要在厕所玩，否则自己手弄"巴巴"了、身上都是臭味是小事，GBA掉进"巴巴堆"是大事；

三、不要上课玩，被老师发现自己被批评是小事，GBA被老师没收以后老师偷着玩也是小事，自己的记录被不会玩游戏的老师删了才是大事；

四、不要在被窝里玩，否则睡着以后口水流在GBA上是小事，GBA插着电源忘记关烧坏了是大事；

五、不要在陪女朋友的时候玩，否则女朋友生气是小事，要是女朋友拿走了GBA并爱上了GBA扔了你是大事；

六、不要在父母面前玩，否则母亲挠你父亲踢你是小事，父母知道你用零花钱买GBA，从此不在给你钱买GBA卡是大事；

七、不要在弟弟妹妹面前玩自己偷着买的GBA，否则你不给他（她）玩，把他（她）弄哭了你哄不好是小事，他（她）去父母面前告状是大事；

八、不要经不住朋友的死磨硬泡将GBA借出去，否则，因为有几天玩不到GBA而失眠是小事。GBA弄坏弄丢是大事。

十大注意：

一、注意要用高档的眼睛布和上等的鹿皮擦屏幕，不要用面巾纸什么的，质量好的也就罢了，顶多是弄了很多毛毛在上面，质量差点的那种硬邦邦的，后果……

二、注意擦GBA的时候不要沾上水，否则水进去机器或屏幕里就大大地坏了。要是屏幕上的污点实在是够"结实"的话，那就用呵气，不过相信没有人会把自己的宝贝弄成那样吧？

三、注意不要给你的GBA屏幕贴什么保护膜之类的东西，否则，嘿嘿，当你的孟姜女嗷嗷哭去吧；

四、注意玩GBA不要用低等的充电电池，用电源玩的时候也不要忘记关电源；笔者买GBA的地方就有几台坏掉的GBA，都是上述原因烧坏的；

五、注意玩GBA时对按键施加的压力不要过大。我的一个NF的机子就是被他朋友按得R失灵，再起不能了……打街机胡拍乱喊者、容易情绪激动者不推荐买GBA；

六、注意玩游戏手容易出汗的人和打GBA时最好在身边放一条干净的毛巾备用。否则你的GBA很容易被汗水侵蚀。弄一个皮套套上会好的多（并非广告）；

七、注意GBA的后盖！上电池的时候一定要轻轻地，否则的话，问问小编是啥感觉吧。现在这个问题已经成了广大GBA拥有者的首要事件了。建议NINTENDO出产GBA量产型电池后盖或者加强型；

八、注意GBA不玩时的存放地点。不要湿度太高，这样时间长了GBA的屏幕会出现"彩虹色条纹"，好象被磁化了一样。不要温度太高，否则有损GBA的屏幕，是真正的屏幕，不是外面那层。（这是听一个道行不怎么高却自称很有经验的BOSS说的，未经证实。恐怕没人愿意把自己的宝贝机拿去日光浴吧？）

九、注意GBA的挂机绳问题。个人认为GBA的挂机绳是用来看的，不是用来挂的，因为GBA主机穿绳的地方实在是不怎么"肥沃"；

十、注意GBA的关机问题。虽然说什么时候OFF都可以，但是经过笔者的亲身经历，证实在游戏的开头LOGO画面最为安全。我的《SFZ3》就是在真·GOUKI瞬狱杀的一片闪光中关了机，再开之后……全隐藏要素归0。还有《三国》、《机战A》、《封印》，都是在战斗时候OFF了，然后记录也OFF了……

玩GBA惨烈事件TOP10

文：Cinder　图：陈杰



NO.10 遍体鳞伤

玩 GBA 正兴高采烈之际，突然，发现屏幕上不大对劲，那一条是什么东东？是祖斯特的鞭子吗？不对，插的不是《白夜》的卡带呀！再仔细一看，完了！是划痕。至此，你的 GBA 毁容计划正式启动，长此以往，屏幕上已是千沟万壑、伤痕累累、触目惊心、见不得人矣。避免出现划痕的方法是注意、多保护、经常擦拭您的爱机，当然要用比较高档一点的布料。**玩 GBA 十大惨烈事件第 10 名：遍体鳞伤。惨烈指数 7，郁闷指数 7，综合评价 7。**



NO.9 横刀夺爱

游戏和爱情是游戏迷心中永远的熊掌和鱼。看到你的另一半（或未来的另一半）"霸王玩"你的GBA却玩得一脸温馨，你总不好意思横刀夺爱吧？其实回头想想，玩至少比对游戏深恶痛绝、一天到晚叫嚣"要游戏还是要我"来得强吧？损失的只是一台GBA，换来的可能是多少巧克力、玫瑰花都换不来的好感度。如果实在不忍心借走爱机，建议大家一看见MM来马上把《泡泡龙》、《羊之心情》之类的卡藏好，插上《机战》、《封印之剑》之类MM们一见就掉头的游戏。当然如果你的MM连这种游戏都玩得转那就没办法了，乖乖缴机吧。有条件的话再去买一台，顺带对战线一根。到了那时，恭喜恭喜，鱼和熊掌可以兼得矣。**玩 GBA 十大惨烈事件第 9 名：横刀夺爱。惨烈指数 7，郁闷指数 7，综合评价 7。**



NO.8 劳燕分飞

各位玩友是不是很佩服任天堂的技术力，那么大家服不服任天堂胶水的黏着力？反正我是彻底服了。GBA 的电池盖简直比中国男足的心理素质还脆弱，一碰即断。可是后盖虽已断，游戏得照玩。于是两节可怜的电池便在没有保护的情况下坚守岗位、顽强工作。可是每每激动人心之际，他兄弟俩就一声不吭地坠落于地，和 GBA 劳燕分飞。看着发了一半的超杀在屏幕上缓缓褪去，大家是什么心情？建议大家玩“无盖 GBA”时，用一根绳绕 GBA 一圈把电池定位。虽不美观，安全第一嘛！**玩 GBA 十大惨烈事件第 8 名：劳燕分飞。惨烈指数 8，郁闷指数 7，综合评价 7.5 。**



NO.7 鬼屋魔影

鬼屋，教室也；魔影，老师也。大家有没有上课听音乐、看小说的经历（经验）？更有没有尝试（冒险）上课玩 GBA？一边和游戏的魔王战斗，一边和游戏外的“魔王”（笑）较量的滋味不好受吧？这需要手、眼、耳、脑的高度协调配合，这才是真正的硬派游戏啊！而一旦失手被擒，人赃并获，那结果就不好说了……奉劝广大学生玩友上课就不要玩了，要玩也不要挑班主任的课嘛！玩的时候声音就不要开了，将就一下了。还有要和同学多多磨合，老师过来要装作若无其事……SORRY，算我没说过。哼！上课玩什么游戏？有本事你考试的时候玩……**玩 GBA 十大惨烈事件第 7 名：鬼屋魔影。惨烈指数 7，郁闷指数 8，综合评价 7.5 。**



NO.6 眼花缭乱

“玩游戏＝伤视力”已是不争的事实。GBA 偏暗的屏幕更是杀手中的杀手。在动荡的车厢里，在昏暗的灯光下，在漆黑的被窝中，要玩游戏，只有付出视力下降的代价。去年的《恶魔城 月轮》不知害惨了多少玩家的眼睛。建议厂商再推出画面偏暗的 GBA 游戏时，随卡附送视力保护费，比如说卡卖了 5 千日元保护费就送 1 万（SORRY，扯远了）。所以众玩友游戏之余要注意协调，看看绿色，用用眼药水，懂得“身体是革命的本钱，视力是游戏的利息”这一道理，才能做到游戏、健康双丰收。**玩 GBA 十大惨烈事件第 6 名：眼花缭乱。惨烈指数 8，郁闷指数 8，综合评价 8。**



NO.5 以假乱真

在这个JS横行、假货竖飞的世界，没挨过痛宰的玩家应该不会很多吧？有时候JS们榨去的更是玩家的血泪钱。试想一下：吃了N个月泡面，M个月的馒头之后，从JS处捧回的居然是一台假（组装、二手）货，这时的心情恐怕比再吃N个月泡面馒头还要糟糕。其实这种情况可以避免，平时多看看杂志，了解一下购机常识，买卡时多试几次，一般的JS就骗不了你（大不了不买了嘛）。

玩 GBA 十大惨烈事件第 5 名：以假乱真。惨烈指数 9，郁闷指数 8，综合评价 8.5 。



NO.4 记忆扰新

“失忆”乃是记忆卡的老毛病了，不知何时传染给了GBA，什么全仲间加入，全隐藏要素发掘，全珍贵道具入手等等，当所有这些全变成一个“NEW GAME”时我看你那张呆若木鸡的脸上还会有什么别的表情。那个时候你应该知道什么叫做“万念俱灰”了吧？本来建议大家要玩正版，可得知某位编辑痛失限定版卡带的记录后……（大家要明白我的意思，不是说不提倡玩正版）。各位要做的惟有平时多做善事，多积点德。其实玩GBA和做妖怪是一样的，要有仁慈的心，有了……（以下省略N字）特别附送超级诅咒大法：看谁不顺眼，不咒他别的，就咒他玩游戏丢记录。哼哼！毒吧！**玩 GBA 十大惨烈事件第 4 名：记忆犹新。惨烈指数 9，郁闷指数 9，综合评价 9。**



NO.3 一落千丈

大家有没有在欣赏悠扬的BGM时听到这样一个声音——"砰！"没错！由于可恶的万有引力，你可怜的GBA已经和可怕的水泥地深情地吻在了一起。接下来干什么？不忙捡，先在心里祈祷一遍吧。玉皇大帝还是上帝还是真主就全看你的喜好了。运气好的话就擦破一点皮；运气不好，先收尸，然后再拿去修。(只听见远处传来JS的狂笑声）建议各位玩机时将爱机和爱脖用一根绳连在一起，这样就万无一失了。不过如果绳的质量不好或者阁下的心情太激动搓招时用力过猛连机带人摔在地上，那就别怪我没提醒了。**玩GBA十大惨烈事件第3名：一落千丈。惨烈指数9，郁闷指数9，综合评价9。**



NO.2 怒火中烧

说实话，烧PS、烧DC甚至烧电脑主板都见过很多次，惟独没见过GBA是怎样烤熟的，只有听说过。烧机的概率虽极小，但正是这旁人不烧己独烧的霉运才能突出一个“惨”字。看着新买的GBA连GAME BOY的字样都没来得及出现就“噗”的一声，几百块钱的东东变成了一块砖头和一缕青烟，真的是连人都要烧着了。烧机的原因目前不得而知，好像跟组装GB合卡及电源有关……还是那句话：祈祷吧！**玩GBA十大惨烈事件第2名：怒火中烧。惨烈指数10，郁闷指数9，综合评价9.5。**



NO.1 不翼而飞

有比丢记录、烧机器更惨的吗？当然有，机器都丢了，你说惨不惨？丢机分三种：一种是自己忘了放在哪里（该打！）；第二种是给人反手拉牛、顺手牵羊拿走了（那个贼该打！）；第三种是借给朋友弄丢的。前两种也还罢了，第三种最难处理，搞不好交情与机器共亡。对付前两种情况，建议大家一不做二不休，出门时把 GBA 和钱包捆在一起，你要嫌少再加点存折什么的也行，这真叫做机在人在，机亡人……人也差不多矣！惨啊！朋友如果借机，碍于情面，只好借给他，不过出手前一定得反复叮嘱，如果最后还是弄丢？那就没办法了，节哀顺便，去和JS再较量一番吧！**玩GBA十大惨烈事件第 1 名：不翼而飞。惨烈指数 10，郁闷指数 10，综合评价 10。**

GBA游戏发售表

2002年

2002/??/??	噗噗的天然传阅板	ぷくぷく天然かいらんばん	VICTORY	AVG
2002/冬	牧场物语 矿石镇的同伴们	牧场物语ミラクルタウンのなかまたち	VICTORY	SLG
2002/冬	SIMPLE2960 朋友系列 Vol.1 桌面游戏合集	SIMPLE2960 ともだちシリーズ Vol.1 THE テーブルゲームコレクション	D3PUBLISHER	TAB
2002/冬	SIMPLE2960 朋友系列 Vol.2 活动方块	SIMPLE2960 ともだちシリーズ Vol.2 THE ブロックくずし	D3PUBLISHER	PUZ

2003年1月

2003/01/01	译名不详	きせつこぐるみぃ チェスティとぬいぐるみたちの魔法の冒险	MTO	AVG
2003/01/03	ELEMIX	エレミックス	SIMS	A・AVG
2003/01/09	犬夜叉 奈落的陷阱!迷惑森的介绍状	犬夜叉 奈落の罠!迷いの森の介绍状	TAKARA	TAB
2003/01/09	漫游仙境的爱丽丝	不思议の国のアリス	GLOBAL・A・ENTERTAINMENT	TAB
2003/01/16	迪士尼体育：滑雪	ディズニースポーツ:スノーボーディング	KONAMI	SPG
2003/01/16	梦幻伯格	ムゲンボーグ	KONAMI	RPG
2003/01/23	力量职棒口袋版5	パワプロクンポケット5	KONAMI	SPG
2003/01/24	格斗之王EX2 热血咆哮	ザ・キング・オブ・ファイターズEX2 ハウリングブラッド	MMV	FTG
2003/01/24	智力语言	ことばのパズル もじぴったん	NAMCO	PUZ
2003/01/24	玛莉、艾莉＆艾妮斯的工作室 微风的信息	マリー、エリー＆アニスのアトリエ そよ风からの传言	BANPRESTO	S・RPG

2003年2月

2003/02/07	RPG工具ADVANCE	RPGツクール アドバンス	ENTERBRAIN	ETC
2003/02/13	迪士尼体育：越野摩托	ディズニースポーツ：モトクロス	KONAMI	SPG
2003/02/13	指环王 双塔	ロード・オブ・ザ・リング〜二つの塔〜	EA・SQUARE	A・RPG
2003/02/14	最终幻想 战略版ADVANCE	ファイナルファンタジー タクティクス	SQUARE	S・RPG
2003/02/20	网球王子2003 COOLBLUE	テニスの王子样2003 COOLBLUE	KONAMI	SPG
2003/02/20	网球王子2003 PASSIONRED	テニスの王子样2003 PASSIONRED	KONAMI	SPG
2003/02/21	智力麻将＋职业麻将兵3＋向麻将女侠挑战	パズル麻雀「くるくるポン」＋プロ麻雀兵3+女流雀士に挑战	CULTUREBRAIN	TAB
2003/02/21	Road Runner	ロードランナー	SUCCESS	RAC
2003/02/27	战国革命外传	战国革命外传	KONAMI	A・RPG
2003/02/27	WHISTLE!第37届东京都中学总和体育足球大会	ホイッスル!第37回东京都中学校总合体育サッカー大会	KONAMI	SLG
2003/02/??	银河战士 融合	メトロイド フュージョン	NINTENDO	ACT
2003/02/??	枫之大陆的魔法屋主＋动物角色占卜个性心理学	メープルランドの「魔法屋さん」＋动物キャラナビ占い个性心理学	CULTUREBRAIN	AVG







2003年3月

2003/03/20	激斗传说NOAR 梦之管理	激斗传说ノア ドリームマネージメント	GAMEVILL	AGE
2003/03/20	游戏王对战怪兽8 破灭的大邪神	游戏王デュエルモンスターズ8 破灭の大邪神	KONAMI	RPG
2003/03/20	恶魔混血儿 Puzzle de Call	デビルチルドレン パズル de コール	ATLUS	PUZ
2003/03/??	星之公主 Re Pure	スタープリンセス Re Pure	MMV	SLG
2003/03/??	塞尔达传说 众神的三角力量&4支剑	ゼルダの传说 神々のトライフォー ス&4つの剑	NINTENDO	A・RPG

2003年内

2003/春	世界传说 召唤士之血统	テイルズ オブ ザ ワールド サモナーズ リネージ	NAMCO	S・RPG
2003/春	KID CROWN的疯狂追击	キッドクラウンのクレイジーチェイス	KEMCO	ACT
2003/春	CYBERDRIVE ZOIDS	サイバードライブゾイド	TOMY	RPG
2003/春	召唤之夜 铸剑物语	サモンナイト クラフトソード物语	BANPRESTO	A・RPG
2003/春	真・女神转生	真・女神转生	ATLUS	RPG
2003/春	ZOIDS SAGAII	ゾイドサーガII	TOMY	RPG
2003/春	NARUTO动作版（暂名）	NARUTOアクション（暂名）	TOMY	ACT
2003/春	八佑卫门	はちえもん	NAMCO	未定
2003/春	HUNTER × HUNTER 朋友大作战	HUNTER × HUNTER みんな友だち大作战	KONAMI	不祥
2003/春	游戏王对战怪兽INTERNATIONAL– WorldWideEdition–	游戏王デュエルモンスターズインタ –ナショナル–World Wide Edition–	KONAMI	RPG
2003/夏	国夫君 热血物语	くにお君 热血物语	ATLUS	不祥
2003/夏	Sanrio Puroland全明星	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	TOMY	ETC
2003/夏	新约圣剑传说	新约圣剑传说	SQUARE	A・RPG
2003/夏	DragonDrive World D Break	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	BANPRESTO	RPG
2003/夏	我们的太阳	ボクらの太阳	KONAMI	ETC
2003/??/??	勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	ENIX	RPG
2003/??/??	译名不详	まみむめ☆もがちょ たこボール	IDEA FACTORY	PUZ

未定

未定	马穴大作战	马穴大作战	NINTENDO	ETC
未定	EZ–TAKL 中级篇（暂名）	EZ–TALK 中级编(暂名)	KEYNET	ETC
未定	狂欢狂欢	カーニバルカーニバル	NINTENDO	PUZ
未定	鬼武者 战略版	鬼武者 Tactics	CAPCOM	S・RPG
未定	疯狂出租车	クレイジータクシー	SEGA	RAC
未定	GAMEBOY合集4（暂名）	ゲームボーイギャラリー4（暂名）	NINTENDO	ETC
未定	GAMBOY音乐（暂名）	ゲームボーイミュージック（暂名）	NINTENDO	ETC
未定	金鱼物语	ご金鱼物语	CULTUREBRAIN	SLG
未定	军刀沃尔夫	サーベルウルフ	NINTENDO	ACT
未定	忍	SHINOBI	SEGA	ACT
未定	灰姑娘GBA	シンデレラGBA	CULTUREBRAIN	SLG
未定	太空频道5	スペースチャンネル5	SEGA	MUG
未定	ZERO ONE	ZERO ONE	FUUKI	ADV
未定	开花合战	はなさき合战	NINTENDO	ACT
未定	BATTLAND（暂名）	バトランド（暂名）	NINTENDO	ACT
未定	柏青哥完全攻略ADVANCE	パチスロ完全攻略アドバンス	SYSCOMENTERTAINMENT	SLG
	大地带・狂欢节之夜	ギガゾーン・カーニバルナイト		
未定	VR网球	パワースマッシュ	SEGA	SPG
未定	青蛙 魔法国的大冒险	フロッガー 魔法の国の大冒险	KONAMI	PUZ
未定	混合兄弟	ブレンダーブロス	HUDSON	ACT
未定	译名不详	まじこね	SOFTMAX	PUZ
未定	合金弹头 生存任务（暂名）	メタルスラッグサバイバルミッション（暂名）	PLAYMORE	ACT
未定	幻想传说	テイルズ オブ ファンタジア	NAMCO	RPG
未定	露娜之炎（暂名）	ルナブレイズ（暂名）	NINTENDO	RPG
未定	雷曼	レイマン	UBI SOFT	ACT

图书在版编目（CIP）数据

掌机王 第三辑／游戏机实用技术杂志社编. —西宁：
青海人民出版社，2002.7
ISBN 7-225-02249-0

Ⅰ.掌… Ⅱ.游… Ⅲ游戏卡—基本知识
Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2002）第 101861 号

掌机王 （第三辑）

游戏机实用技术杂志社 编

出版发行：青海人民出版社（西宁市同仁路 10 号）
邮政编码 810001 电话 6143426（总编室）
发行部：（0971）6143516 6123221
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
经 销：新华书店
开 本：850mm × 1168mm 1/32
印 张：6.5
字 数：220 千字
版 次：2002 年 12 月第 1 版
印 次：2002 年 12 月第 1 次印刷
印 数：1-2000
书 号：ISBN 7-225-02249-0/J · 341
定 价：16.00 元

版权所有 翻印必究

（书中如有缺页、错页及倒装请与工厂联系）


2 HIT
SUPER

KYO
RYU

KYO
KYO
MAX
MAX
YOMOZOKI
BENIMARU

“D袋战士们”
加油吧!
POCKET FIGHTER
ポケットファイター


96

STAGE 1
50
PAUL
YOSHIMITSU

87

1P
COM
54

55
RYU
FELICIA

《掌机王》第四辑

明年见!



ISBN 7-225-02249-0
9 787225 022499
ISBN 7-225-02249-0/J・341
定 价: 16.00 元